

ゲームスト9月15日号増刊

©1994 KONAMI  
All rights reserved.

# 極上 パロディウス

完全掲載! 全ステージマップ  
ステージ紹介とステージ攻略

初公開!  
開発陣描き下ろしイラスト  
キャラクター紹介

吉崎観音が描く極パロワールド  
ストーリーコミック

Making of 極上パロディウス

開発者インタビュー  
設定集

DISC BOX  
ゲームストアイランド

VIDEO GAME  
MAGAZINE  
GAMEST No.125  
1280yen

増刊  
特別付録

こいつとおいっパーパークラブ

ゲームスト増刊

# 極上パロディウス

## CONTENTS

### キャラクター 紹介

極上パロディウス ストーリーコミック .....	3
ゲームシステム紹介 .....	6
ビックバイパー/ロードブリティシュ .....	8
タコスケ/ベリアル .....	10
ツインビー/ウインビー .....	12
ペン太郎/お花ちゃん .....	14
ひかる/あかね .....	16
マンボウ/サンバ .....	18
ミカエル/ガブリエル .....	20
こいつ/あいつ .....	22
キャラクターズノート .....	24
ひかるちゃんのお部屋 .....	26

### ステージマップ 紹介&攻略

基本攻略 .....	28
ステージ1 (クレーン) .....	32
ステージ2 (海ネコ) .....	36
ステージ3 (おかし) .....	40
ステージ4 (交通標識) .....	48
ステージ5 (SDボス) .....	58
ステージ6 (うさぎ) .....	68
ステージ7 (ディスコ) .....	72
ランダムステージ(モアイ) .....	78
スペシャルステージ .....	82
パーフェクト攻略 .....	92
パロディウスだ! .....	94
極上アイランド出張版 .....	96

### Making of 極上パロディウス

開発者インタビュー .....	98
設定資料集 .....	101
アイランド ニクキウススペシャル .....	110
DISC BOX .....	117
グラディウスの歴史 .....	120
読者プレゼント .....	123
EDITOR'S NOTE .....	124

# 極上パロディウス ストーリーコミック



キャラクター紹介

# 極上 パロディウス!

©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

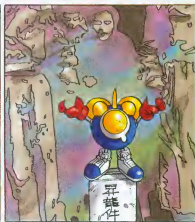
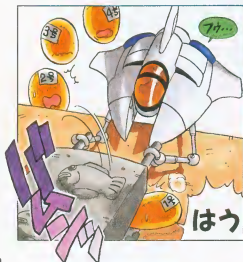
むかしむかし あるところに「過去の栄光」という  
それはそれは素晴らしいものがありました  
それがどれほど素晴らしいものかという  
あんなおねーさんや こんなおねーさんに  
あんなことや こんなことをしてもらえるという いやあ  
それはもうヨダレが出るほど…冒頭からすみません  
とにかく それはそれは素晴らしいものがありました

ILLUSTRATIONS

吉崎 観音



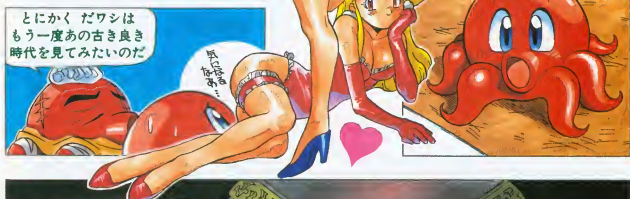
西暦1994年全宇宙を巻き込んだ親子ゲンカから4年  
世界は再び平和を取り戻っていました しかし…

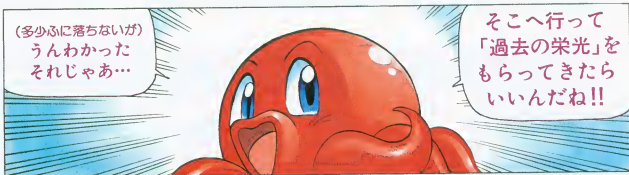


悪の親玉タコベエ（8）を倒した4人の勇者  
達は世界に歓迎されることもなく寂しい生活  
を送っていました









こうして再び  
パロディウス軍団が  
結成されました。  
タコスケをはじめピック  
パイパー ツインビー ベン太郎  
そして  
新たに駆けつけた(?)  
4人の仲間!!



極上ワールドへようこそ

# 極上パロディウス 基本システム

パワーアップベルのこと、パワーアップシステムのことetc.、全部ひっくるめて面倒みましょう。わからないことはここを見ればOK!!

担当：ハメツキケモリン-N.O

## 極上ヘルシステムについて

極上パロディウスでは、種類によつて同じ色のものを複数ストックすることもできる。このようなものも含め、取った瞬間から効果を発揮するものと、使いたいときにボタンで任意に使えるものがある。色は青→緑→白→赤→紫→青…の順。

### ヘル一覧



**得点アイテム**  
黄色ベルを連続して取り続けると、最高1万点までアップする。これは取り返しができない限り効力が続く。



**スーパーボム**  
大爆発を起こす。使用後、自機や背景が黒くなくなったときから無敵となる。3発ストック可能。



**ビッグ**  
自機が巨大化して一定時間無敵となる。このときに体当たりして敵にダメージを与えよう。



**メガボン**  
自機の先頭にメガボンがつき、色々なセリフが出て、攻撃できる。しかし、このセリフは長さが高まると……



**猫一文字**  
自機の前方に小さい自機が現れて、そこから壁一掃後にバリアを張る。このバリアはサコウや敵の通常攻撃を防ぐ。



**みんなのカプセル**  
ザコ敵がみんなのカプセルになる。1面ボスで使うと社敵だ。

## 極上パワーアップシステムについて

自機をパワーアップさせるにはパワーアップカプセルを取り続けて目当てのゲージでパワーアップボタンである△ボタンを押す。

実は、このグラフィティ方式のパワーアップに慣れていない人のために「オート」「セミオート」という種別が用意されている。

まず「オート」について。このタイプは前作「パロディウスⅡ」にも付いていたモード。ただ単にパワーアップカプセルを取っているだけで自動的にパワーアップしていくてくれる。このため、3つあるボタンは

全キャラのAUTOでパワーアップする順番

それぞれ全部ショットやミサイルボタンへと早変わりする。なんと、3ボタンのゲームが1ボタンになってしまふ!! 超初心者向けのモードである。

このオートで慣れたら、つぎは「セミオート」へと進もう。セミオートも基本的にはオートと同じ。だが、ちよつと違うのは、△ボタンで好きなパワーアップも選べるという点。ちょうど、オートとマニュアルの間である。そういうことで、このモードは、2ボタンのゲーム（パワーアップとショット&ミサイル）ということになるわけだ。ちなみに、このオート&セミオートは自機がカプセルを持っている、いないに関係なく、復活時に必ずカプセルをひとつ持った状態でスタートできる。

マニュアルは、グラフィティに慣れて親しんだ人なら問題なくできるでしょう。まさしく手動でパワーアップしていくというものだ。

あと、オート、セミオートになくてマニュアルにしかないものがひとつある。それが、「ルーレットカプセル」だ。このカプセルは、一見、まったく普通のカプセルであるが取った瞬間ファンファーレが鳴ってパワーアップゲージが高速で移動して、ルーレット状態となる。これはいわゆる「目押し」で好きなパワーアップで止めることが可能。装備を一新にして初期状態にリセットしてしまう恐怖の「OH!」というゲージがある以上、初心者にとってはとてもないルーレットカプセルだ。

### ビックパイパー/ロードプリティシュ

スピード→ミサイル→オプション[1]→レーザー→オプション[2]→オプション[3]→オプション[4]→シールド

### ツインビー/ウインビー

スピード→ロケットパンチ→オプション[1]→3WAY→オプション[2]→オプション[3]→フォースフィールド

### ひかるちゃん/あかねちゃん

スピード→スプレッドボム→キャロット→オプション[1]→オプション[2]→オプション[3]→オプション[4]→スター

### ミカエル/ガリエル

スピード→ホーミングミサイル→ラウンドショット→グレートアップ[1]→グレートアップ[2]→グレートアップ[3]→グレートアップ[4]→オーラ

### タコスケ/ベリアル

スピード→ミサイル→オプション[1]→リップ→オプション[2]→オプション[3]→オプション[4]→オクトパストラップ

### ペン太郎/お花ちゃん

スピード→ボタンミサイル→オプション[1]→スプレッドガン→オプション[2]→オプション[3]→バフル

### マンボウ/サンバ

スピード→バフルミサイル→バフルミサイル→スクリュレーザ→スクリュレーザ→バリ

### こいつ/あいつ

スピード→こいつミサイル→こいつWAY→こいつパワー[1]→こいつパワー[2]→こいつパワー[3]→こいつパワー[4]→こいつシールド



## 極上ウェボンの種類

基本的に、全キャラともスピードアップ→ミサイル→ダブルレーザー→オプション→OH→バリアとなっている。新キャラについてはオプションのかわりにパワーアップとなるキャラもある。

ミサイル

グラティウスになくはならない

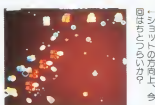


もののひとつがこのミサイル。しかし、このゲームではミカエル、こいつなどのマルチラウンドショットがあるため、一部キャラには無用の長物となってしまった。

しかも、今回の極バロ、実はこのミサイルは難度的に装備すると大幅にランクアップする模様。前述のマルチラウンドショットを持つキャラならともかく、ビックバイパーなど、



↑ビックバイパーにミサイルは必須だが、ランクが上がるし。



ミサイルが無くてはならないものとなっているキャラは、どりでクリ

アが難しいわけだね…。

オプション

これには、グラティウス系のトレスオプションと、ツインビーの分身オプションタイプの二者がある。グラティウス系は、好きな場所に「張



↑今回もレーザーよりお世話になるダブル。頼みますよ！

↓ミカエルのレーザー最強説。使わないが。



一、ベン太郎などの、動かないと響てしまおうオプションは相変わらず使いづらい。

シールド

主に、ビックバイパー、タコスケ、こいつなどの前方向専用と、ツインビー、ベン太郎、ミカエルなどの全体をつつめフォーフィールドタイプがあり、前者は防げる弾数が多く、後者はその逆。とはいえ、こいつのバリアは、30発以上まで耐久力があり(1)ここでもこいつのどこでもながされているといえる。

## 保険カプセルとは…!?

本誌の攻略にも度々登場するものに「保険カプセル」というものがある。これを説明しておくと、自機がカプセルを持っていない状態と持っている状態を覚えておくと、カプセルを持っていれば、やられても次の自機が現れるとき、スピードゲージが点灯した状態である。これならすぐにスピードアップできるよね。しかし、ゲージが点灯していない状態と同じことになる。当然、なにもない状態で出てくる。こうなると、まずはカプセルをひとつ取らなきゃ、話にならない。カプセルは常にゲージのどこかで点灯している状態にしておこう。

…といっても、極バロでは、オートセミアートを選んだ場合、復活時には無条件でカプセルが点灯しているぞ。マニュアルを始めたての人は気をつけましょね。



↑これなら、復活もやりやすい。

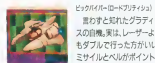
## 2P同時プレイ 怒りショット

極バロは、2P同時プレイが可能となっている。中でも、このモード専用の攻撃がある。それが怒りショットだ。この攻撃は、片方のプレイヤーがもう一方のプレイヤーをショットで撃つことによって行う。撃たれるほうは、はじめのうちはいるとセリアを吐くが、ガマンできなくなると怒り爆発!というもの。怒ると、全方向にショットをバラまく。この弾は貫通力があり、ほとんどの敵を一撃で止める。ただし、怒りが静まった直後は、つかれてしまうので、一定時間は怒れなくなる。

## 各キャラクター ワンポイント説明

個性あふれるキャラクターたち。彼らを使ってステージを進むわけだが、やはりキャラクターそれぞれに長所や短所がある。

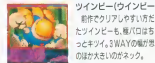
ここでは、各キャラクターについて、一言二言で評価してみた。



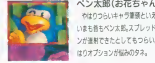
ビックバイパー(ロードアヒジシ)  
雷わすつと短れたグラティウスの自機。実は、レーザーよりもダブルで行った方が早い。ミサイルとベルがポイント。



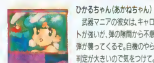
タコスケ(ベリアル)  
前作に強いものの、利のと上少々タコアリ。うまくオプションを張らないと利めから敵が倒れてくるぞ。



ツインビー(ウインビー)  
前作でクリアしやすいだったツインビーも、極バロはちょっとキツイ。3WAYの幅が広いのは大きいのがネック。



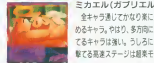
ベン太郎(お花ちゃん)  
やはり小さいキャラ勢といえども最も優秀なスプレッドガンが得意なところでもつらい。やはりオプションが幅の太さ。



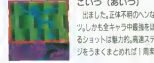
ひかるちゃん(赤かちゃん)  
武器マニアの彼女は、キョロットが強いが、奥の奥から不意の弾が飛んでくる。自機がやられ判定が大きいので気をつけろ。



マンボウ(サンバ)  
なかなか面白いキャラ。一撃つらそうだが、パターンを覚えておくとかなりプレイしやすい。それゆえに楽い。



ミカエル(ガブリエル)  
金キヤウ速くてかなり速に追めるキャラ。やはり、多方向に撃てるキャラは強い。うしろにも撃てる高速ステージは超楽。



こいつ(あいつ)  
出ました。正体不明のペンナッス!しかも金キヤウ中絶後はこのショットは威力が、高速ステージをうまくなるといって!高楽。

# ビックバイパー/ロードブリティッシュ

## VIC VIPER / LORD BRITISH

ビックバイパー  
ロードブリティッシュ

### Profile

Name : ビックバイパー

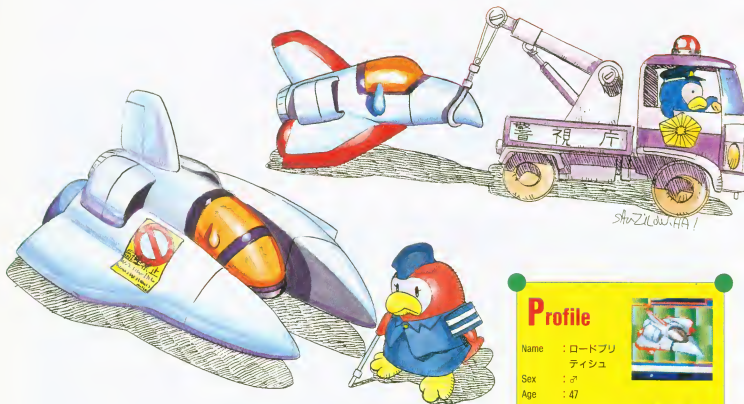
Sex : ♂

Age : 62

Comment : いわずと知れたたい焼きのおやじである。正義の名のもとに過去何回かに渡って大量殺戮を犯している。本人は過去の栄光についていると語るが、誰も本気で相手しようとしな



## 交通ルールは…守ろっ!



### Profile

Name : ロードブリ

ティッシュ

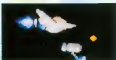
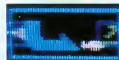
Sex : ♂

Age : 47

Comment : ビックバイパーの相棒で一緒に宇宙の危機を救ったことがあるらしい。本人はどこかの星の王子だと主張しているが、誰も相手にしていない。そんなたわけたことを言う奴は放っておくにかぎる。



# POWER UP LIST



**スピードアップ (SPEED UP)**  
プレイヤーのスピードが速くなる。0 速から 5 速まで。  
初速: 125 / 1 速: 250 / 2 速: 375 / 3 速: 500 / 4 速: 625 / 5 速: 750  
※速度単位はバロメートル/sec

**ミサイル (MISSILE)**  
前下方向に地面を這うミサイルを撃てるようになる。

**ダブル (DOUBLE)**  
前方および前上方向にショットが撃てる。

**レーザー (LASER)**  
敵を貫通するレーザーを撃つことができる。

**オプション (OPTION)**  
プレイヤーと同じ攻撃をする分身がつく。プレイヤーの後ろをついてくる。最大 4 つまで。

**スカ (OH! MY GOD!)**  
シールド以外のすべての装備がなくなる。

**シールド (SHIELD)**  
プレイヤー前方にシールドがつく。前方からの攻撃を防ぐ。

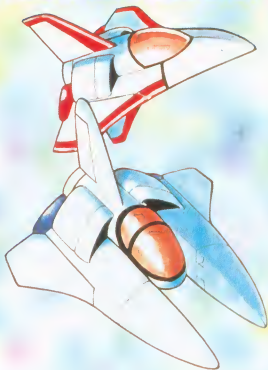
## What's parody?

グラディウスといえどビックバイパー。シリーズすべてに登場し、華々しい活躍をしたおなじみのキャラクターだ。

当然今回も主役でその姿を見ることができると。由緒正しい伝統の装備の前には、向かうところ敵なしなのだ。



ビックバイパー！  
ロッドフリタージュ



# WEAPON DATA

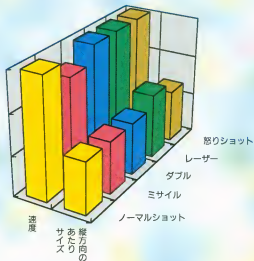
武器タイプ	速度	縦方向のあたりサイズ	属性	備考
ノーマルショット	1000	20		
ミサイル	375	20	M	
ダブル	1000	20		
レーザー	1000	40	M	ザコは貫通
怒りショット	1000	20	M	無敵

※速度の単位はバロメートル/sec

※あたりサイズの単位はバロピクセル

※属性Mはミサイル判定のことでクレールやハッチ等を一撃で破壊できる

※攻撃力はすべて同じであるが、当たっている時間により相手に与えるダメージが異なる



# タコスケ/ベリアル

TAKOSUKE/BELIAL

## Profile

Name : タコスケ

Sex : ♂

Age : 15

Comment : 前回の主人公のタコの長男。前の戦いではオプションとして参加していた。もう一度過去の栄光を見たいというタコの希望をかなえるため仲間とともに旅に出る。いちおう主役。



クイズ!! タコスケを探せ

おん210w 192



## Profile

Name : ベリアル

Sex : ?

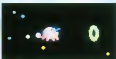
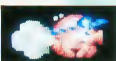
Age : ??

Comment : 新聞配達をするタコスケの姿にあこがれて黙ってついてきた。少し“M”の気があるらしくいじめられると喜ぶ。リボンをしているが男か女が性別不明。





# POWER UP LIST



**スピードアップ (SPEED UP)**  
プレイヤーのスピードが速くなる。0 速から 5 速まで。

初速: 125/1 速: 250/2 速: 375/3 速: 500/4 速: 625/5 速: 750  
※速度単位はバロメートル/sec

**2ウェイミサイル (2WAY MISSILE)**  
上下に魚型のミサイルを撃てる。

**テイルガン (TAIL GUN)**  
前と後ろにショットが撃てる。

**リップルレーザー (RIPPLE LASER)**  
拡大しながら飛んでいくリング状のレーザーが撃てる。

**オプション (OPTION)**  
プレイヤーと同じ攻撃をする分身がつく。プレイヤーの後ろをついてくる。最大 4 つまで。

**スカ (OH! MY GOD!)**  
シールド以外のすべての装備がなくなる。

**タコツボ (OCTOPUS TRAP)**  
プレイヤー前方にタコツボがつく。前方向からの攻撃を防ぐ。

## What's parody?

前作のタイトル画面ではいきなりバンティをかぶり、ゲーム中ではハチマキを巻いて奮闘するというセンサーショナルなデビューを飾ったタコ。しかし、あれからは泣かず飛ばずで、今回の冒険には復活を賭けての登場だ。



タコスケ  
ベリナル



# WEAPON DATA

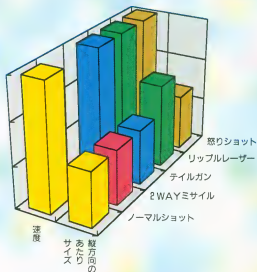
武器タイプ	速度	縦方向のあたりサイズ	属性	備考
ノーマルショット	1000	20		
2WAYミサイル	自由落下	20	M	
テイルガン	1000	20		
リップルレーザー	1000	20~90		
怒りショット	1000	20	M	無敵

※速度の単位はバロメートル/sec

※あたりサイズの単位はバロピクセル

※属性Mはミサイル判定のことでクレーンやハッチ等を一撃で破壊できる

※攻撃力はすべて同じであるが、当たっている時間により相手に与えるダメージが異なる



# ツインビー/ウインビー

## TWIN BEE / WIN BEE



極道ツ○ンビー大暴れ!



### Profile



Name : ツインビー

Sex : 男

Age : 21

Comment :

「ツインビー」シリーズのツインビーとは姿形も名前も同じだが別物である。向こうは戦闘機で、こちらは生き物なのである。気持ち悪いことかもしれないが、こればかりは仕方がない。

散歩の途中で立ち寄った悪魔を悪の手から救ったのはよいが、その後王女をさらって逃走。ドンブリ島のラーメン屋で働いているところを保護される。

美少女には目がなく、かわいい女の子がお願いすると何でも言うことを聞いてくれる。ただしお願いした女の子がその後どうなったか不明。

最近、足が生え走ることを覚えた。次は何か生えてくるのだろうか?

### Profile



Name : ウインビー

Sex : 女

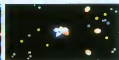
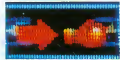
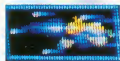
Age : 18

Comment :

こちらも「ツインビー」シリーズのウインビーとは別物で、こういう生き物なのである。ツインビーと双子だったが、いつのまにか歳はなれてしまった。

アイドルとして担ぎだそうという計画があるらしいがウインビーとはあくまでもこの生き物のことで、こいつを操縦する女の子の名前はパステルである。本当にこんな生き物を国民的アイドルにするつもりなのだろうか?

# POWER UP LIST



## スピードアップ (SPEED UP)

プレイヤーのスピードが速くなる。

0 速から 5 速まで。  
初速: 125/1 速: 250/2 速: 375/  
3 速: 500/4 速: 625/5 速: 750  
※速度単位はバロメートル/sec

## ロケットパンチ (ROCKET PUNCH)

敵を貫通するロケットパンチが撃てる。  
画面右端まで行くと戻ってくる。

## テイルガン (TAIL GUN)

前と後ろにショットが撃てる。

## 3ウェイ (3WAY)

前と前上、前下の3方向にショットが撃てる。

## オプション (OPTION)

プレイヤーと同じ攻撃をする分身がつく。  
プレイヤーの後ろをついてくる。  
最大4つまで。

## スカ (OH! MY GOD!)

シールド以外のすべての装備がなくなる。

## フォースフィールド (FORCE FIELD)

プレイヤーを包み込むバリア。全方向からの攻撃を防ぐがあまり耐久力はない。

## What's parody?

最近アクションゲームにも登場したりと、人気は健在のこの二人。やはり自分たちの原点はシューティングだと悟ったのか再びこの世界に舞い戻ってきたぞ。前作では全キャラ中最強という評判だったが、さて、今回はいかに？



ツインビー

# WEAPON DATA

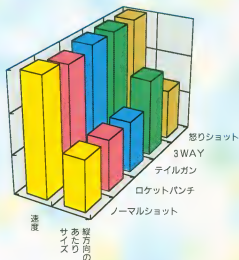
武器タイプ	速度	縦方向のあたりサイズ	属性	備考
ノーマルショット	1000	20		
ロケットパンチ	750	20	M	ザコは貫通
テイルガン	1000	20		
3WAY	1000	20		
怒りショット	1000	20	M	無敵

※速度の単位はバロメートル/sec

※あたりサイズの単位はバロピクセル

※属性Mはミサイル判定のことでクレーンやバッチ等を一撃で破壊できる

※攻撃力はすべて同じであるが、当たっている時間により相手に与えるダメージが異なる



# ペン太郎／お花ちゃん

## PENTAROU／HANAKO

### Profile



Name : ペン太郎

Sex : 男

Age : 13

Comment : エアガンっこが趣味だったが先の大戦で受けた傷がもとで戦国ゲームマニアになってしまった。愛馬のナス風にまたり、パソコンのTOWNS IIで「仲長の野郎」を遊ぶのが日課になっている。



飛べ!! 愛馬ナス風

### Profile



Name : お花ちゃん

Sex : 女

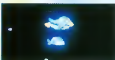
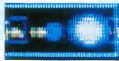
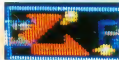
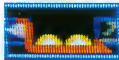
Age : 12

Comment : ペン太郎の幼なじみでいいなすけ。彼らペンギンたちの名前にはすべて「ペン」が付くことになっており、お花ちゃんの本名も「ペン花子」というのだが、これはあまりにも呼びにくいというので通称「花子」ないし「お花ちゃん」と呼ばれている。前回はペン太郎の帰りを家で待っていたが、今頃は心配でついできた。





# POWER UP LIST



**スピードアップ (SPEED UP)**  
プレイヤーのスピードが速くなる。0 速から5 速まで。  
初速: 125/1 速: 250/2 速: 375/3 速: 500/4 速: 625/5 速: 750  
※速度単位はパロメートル/sec

**ポトンミサイル (POTON MISSILE)**  
真下に敵を貫通するミサイルが撃てる。

**ダブル (DOUBLE)**  
前方および前上方向にショットが撃てる。

**スプレッドガン (SPREAD GUN)**  
敵に当たると爆発して周りの敵も倒すことができるショットが撃てる。レバーの入力方で上下に傾けて撃つことができる。

**オプション (OPTION)**  
プレイヤーと同じ攻撃をする分身がつく。プレイヤーの後ろをついてくる。最大4 つまで。

**スカ (OH! MY GOD!)**  
シールド以外のすべての装備がなくなる。

**バブル (BUBBLE)**  
泡がプレイヤーを包み込む。全方向からの攻撃を防ぐがあまり耐久力はない。

## What's parody?

初期の名作「けっさく両極大冒険」に登場して一躍人気者になったペンギン達。

でも、最近はめっきり影が薄くなったような気がするよね。ひょっとすると「過去の栄光」を取り戻す執念は一番かもしれないぞ。

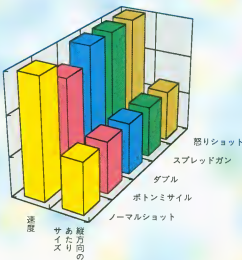


ペンギン  
お花ちゃん

# WEAPON DATA

武器タイプ	速度	縦方向のあたりサイズ	属性	備考
ノーマルショット	1000	20		
ポトンミサイル	375	20	M	ザコは貫通
ダブル	1000	20		
スプレッドガン	1000	20	M	爆発後もあたりあり
怒りショット	1000	20	M	無敵

※速度の単位はパロメートル/sec  
※あたりサイズの単位はパロピクセル  
※属性Mはミサイル判定のことでクレールやハッチ等を一撃で破壊できる  
※攻撃力はすべて同じであるが、当たっている時間により相手に与えるダメージが異なる



# ひかる／あかね

## HIKARU／AKANE

### Profile



Name : ひかる

Sex : ♀

Age : 20

Comment : 前作では敵として出演していたが、もっと目立つ役がやりたいとオーディションに参加、結果でプレイヤーキャラの地位を手に入れる。ブロードウェイの晴れ舞台で自作自演のショーをするのが夢。兵器マニア。



真夏の竹取家(実家)にて

### Profile



Name : あかね

Sex : ♀

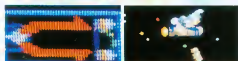
Age : 20

Comment : ひかるの双子の妹で、マンションの同居人。いつもかわい子ぶっている。ひかるがタチであかねがネコというウツサで、男にはまったく興味がないらしい。淫らなことを考えている青少年諸君、ざまーみろ。

# POWER UP LIST



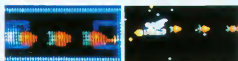
**スピードアップ (SPEED UP)**  
プレイヤーのスピードが速くなる。0 速から 5 速まで。  
初速: 125 / 1 速: 250 / 2 速: 375 / 3 速: 500 / 4 速: 625 / 5 速: 750  
※速度単位はパロメートル/sec



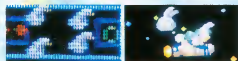
**ホークウインド (HAWK WIND)**  
プレイヤーが画面の上半分にいるときは上方に、下半分にいるときは下方にミサイルを撃てる。



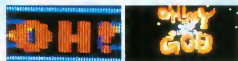
**スプレッドボム (SPREAD BOMB)**  
敵に当たると爆発して周りの敵も倒すことができる。ミサイルが撃てる。レバーの入れ方で前後にばらまける。



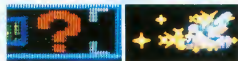
**キャロット (CARROT)**  
連射のできるショット (にんじん) が撃てる。レバーの入れ方で上下に傾けて撃つことができる。



**オプション (OPTION)**  
プレイヤーと同じ攻撃をする分身がつく。プレイヤーと一定距離を置いてつくる。最大 4 つまで。



**スカ (OH! MY GOD)**  
シールド以外のすべての装備がなくなる。



**スター (STAR)**  
プレイヤーを包み込むバリア。全方向からの攻撃を防ぐ。あまり耐久力がない。

## What's parody?

前作では色っぽい声を出してやられるだけだったけど、今回はファンの心をつかむべく、ハダに変身してみんなの前に帰ってきたぞ。兵器マニアだけあって、パワフルな装備が自慢のこの 2 人。みんなで応援してあげようね。



ひかるあかね

# WEAPON DATA

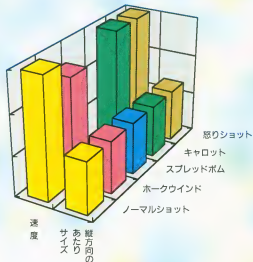
武器タイプ	速度	縦方向のあたりサイズ	属性	備考
ノーマルショット	1000	20		
ホークウインド	375	20	M	
スプレッドボム	自由落下	20	M	爆発後もあたりあり
キャロット	1000	20		爆発後もあたりあり
怒りショット	1000	20	M	無敵

※速度の単位はパロメートル/sec

※あたりサイズの単位は 10 ビットセル

※属性 M はミサイル判定のことでクレーンやハッチ等を一撃で破壊できる

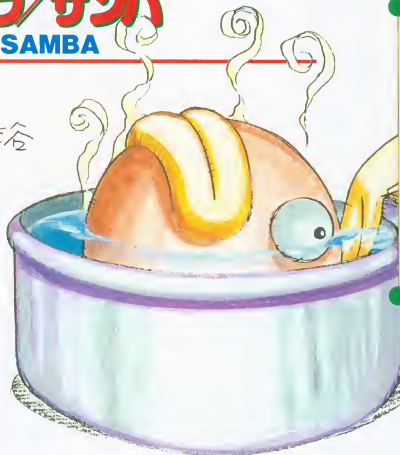
※攻撃力はすべて同じであるが、当たっている時間により相手に与えるダメージが異なる



# マンボウ/サンバ

## MAMBO / SAMBA

入浴



### Profile



Name : マンボウ  
Sex : 男  
Age : 23  
Comment : エキストラ歴20年。ただの通りすがり。いつもぼーっとしているので、いつのまにか巻き込まれたが、何が起きているのかよくわかっていない。

## マンボ——っな1日

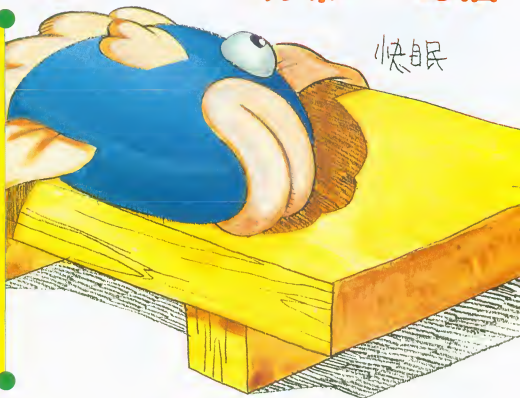
快眠

### Profile



Name : サンバ  
Sex : 男  
Age : 26  
Comment : マンボウのエキストラ仲間。総天然色宇宙活劇「スペース・マンボウ」の撮影のときに知り合った。

本名は「サンバア」なのだが昔ネコ戦艦に尻尾をかじられたことがあり、それ以来マンボウ族のしきたりにより「サンバ」という名前になった。もしこのとき頭をかじられていたら「ンバア」という名前になっていたのだが、その前にまず生きていなかっただろう。ひそかにマンボウの尻尾をかじって「マンボ」という名前にしてやろうとくちらんでいる。





# POWER UP LIST

## POWER SELECT



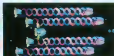
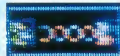
**スピードアップ (SPEED UP)**  
プレイヤーのスピードが速くなる。0 速から 5 速まで。  
初速: 125/1 速: 250/2 速: 375/3 速: 500/4 速: 625/5 速: 750  
※速度単位はバロメートル/sec



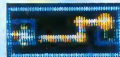
**バブルミサイル (BUBBLE MISSILE)**  
地形に沿って進むミサイルを撃つオプションが付く。



**コントロールレーザー (CONTROL LASER)**  
前後の動きで角度の変えられるレーザーを撃つオプションが付く。



**スクリューレーザー (SCREW LASER)**  
敵を貫通する強力なレーザーを撃つオプションが付く。



**サーチレーザー (SEARCH LASER)**  
敵をサーチして動くレーザーを撃つオプションが付く。



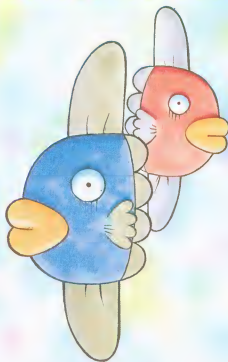
**スカ (OH! MY GOD!)**  
シールド以外のすべての装備がなくなる。



**バリア (BARRIER)**  
プレイヤーを包み込むバリア。全方向からの攻撃を防ぐがあまり耐久力はない。

## What's parody?

何を考えているのか分らないマンボウ族。ふって湧いて出てきたキャラかと思いきや、実は「スペースマンボウ」というゲームで活躍していたこともあるらしい。そんな訳の分からないところがこのキャラの魅力だよね。



マンボウ  
サンバウ

# WEAPON DATA

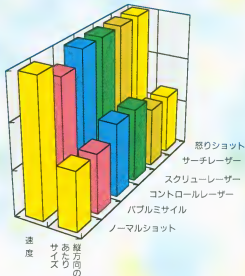
武器タイプ	速度	縦方向のあたりサイズ	属性	備考
ノーマルショット	1000	20		
バブルミサイル	500	20	M	
コントロールレーザー	1000	40		ザコは貫通
スクリューレーザー	1000	40	M	ザコは貫通
サーチレーザー	1000	20		ザコは貫通
怒りショット	1000	20	M	無敵

※速度の単位はバロメートル/sec

※あたりサイズの単位はバロピクセル

※属性Mはミサイル判定のことでクレーンやハッチ等を一撃で破壊できる

※攻撃力はすべて同じであるが、当たっている時間により相手に与えるダメージが異なる



# ミカエル／ガブリエル

## MICHAEL／GABRIEL

### Profile

Name : ミカエル

Sex : 男

Age : 237

Comment : 度重なる下界の乱れに心を悩ました神様によって使われた。使命に燃える熱血ブタ。と本人は自覚している。好きな言葉は“努力”。



ロカビリー ザ・大天使

### Profile

Name : ガブリエル

Sex : 男

Age : 237

Comment : ミカエルの相棒。好きな言葉は“忍耐”。ミカエルと同じ日に生まれた。



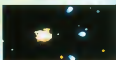
# POWER UP LIST



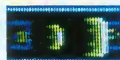
**スピードアップ (SPEED UP)**  
プレイヤーのスピードが速くなる。0速から5速まで。  
初速: 125/1速: 250/2速: 375/3速: 500/4速: 625/5速: 750  
※速度単位はパロメートル/sec



**ホーミングミサイル (HOMING MISSILE)**  
誘導ミサイルが撃てる。グレードアップすることにより、連射ができるようになる。



**ラウンドショット (ROUND SHOT)**  
いろいろな方向にショットが撃てる。グレードアップすることにより、撃てる方向が増える。



**ウェーブレーザー (WAVE LASER)**  
敵を貫通する幅の広いレーザーが撃てる。グレードアップすることにより、レーザーの幅が広がる。



**グレードアップ (GRADE UP)**  
ショットおよびミサイルが強力になる。最高4段階アップする。



**スカ (OH! MY GOD)**  
シールド以外のすべての装備がなくなる。



**オーラ (AURA)**  
プレイヤーを包み込むバリア。全方向からの攻撃を防ぐがあまり耐久力がない。

## What's parody?

天界の特権を利用して、メインキャラへのし上がった大天使ミカエル。前作でザコの時に使っていたホーミングミサイルに加え、どこかで見たような装備は強力な物ばかりだ。そこの「ふた」とはちょっと違うのだ。



# WEAPON DATA

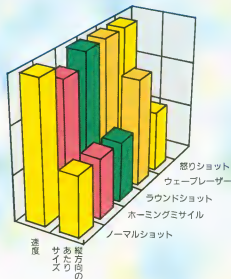
武器タイプ	速度	縦方向のあたりサイズ	属性	備考
ノーマルショット	1000	20		
ホーミングミサイル	375~500	20	M	
ラウンドショット	1000	20		
ウェーブレーザー	1000	20~200	M	ザコは貫通
怒りショット	1000	20	M	無敵

※速度の単位はパロメートル/sec

※あたりサイズの単位はパロピクセル

※属性Mはミサイル判定のことでクレールやハッチ等を一撃で破壊できる

※攻撃力はすべて同じであるが、当たっている時間により相手に与えるダメージが異なる



ミカエル  
ガブリエル

# こいつ / あいつ

## KOITSU / AITSU



自分の機体は自分で作ろう!



### Profile



Name : こいつ  
Sex : ∞  
Age : 3時間

Comment : すべてが謎に包まれた存在であったが、「ちちびんつかさ」氏の研究により最近になって少しずつ解明されつつある。

性別は∞で、その生殖方法は不明。気がつくところにはいらしい。年齢は3時間…これは単に気づいたときから数えた時間らしい。

いちおう言葉はあるらしく、現在までに19個の文字が確認されている。タコやペンギンの言葉は喋れないがそれらしい言葉を喋ろうと努力しており、パワーアップ時に「うにゃうにゃ」とか「にゃにゃー」とか言っているが、あれは「スピードアップ」や「ミッソー」と彼なりに喋っているのである。

お調子者の一面もあり、ノリのいいBGMがかかると思わず踊りだしてしまふ。

亜種として赤色の「あいつ」がいるが、それ以外にも緑色の「そいつ」や黄色の「どいつ」がいるはずだと「ちちびんつかさ」氏は言っている。

### Profile

Name : あいつ  
Sex : 〇  
Age : 2時間 30分

Comment : 性別は〇。年齢は2時間 30分。新幹線のぞみ号の東京～大阪間の所要時間と同じだがこれは単なる偶然である。

“こいつ”とはほとんど同じ生体で、色が違う以外はどこが違ってくるのかいまだところ不明である。

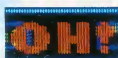
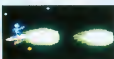
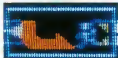




# POWER UP LIST

POWER SELECT

HATCH SPEED UP K-MISSILE K-WAY K-LASER K-POWER K-SHIELD



こいつスピード (KOITSU SPEED)  
プレイヤーのスピードが速くなる。0 速から 5 速まで。

初速: 125 / 1 速: 250 / 2 速: 375 / 3 速: 500 / 4 速: 625 / 5 速: 750  
※速度単位はバロメートル/sec

こいつミサイル (KOITSU MISSILE)

地面を走る“こいつ型ミサイル”が撃てる。“こいつパワー”を取ることで、威力になっていく。

こいつウェイ (KOITSU WAY)

前方いろいろな方向にショットが撃てる。

“こいつパワー”を取ることで、撃てる方向が増える。

こいつレーザー (KOITSU LASER)

ショットボタンを押し続けることでエネルギーをためて、極電力のある波動砲を撃つことができる。

こいつパワー (KOITSU POWER)

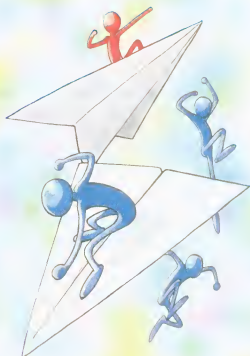
ショットおよびミサイルが威力になる。最高 4 段階アップする。

スカ (OH! MY GOD!)

シールド以外のすべての装備がなくなる。

こいつシールド (KOITSU SHIELD)

プレイヤー前方にシールドがつく。前方方向からの攻撃を防ぐ。



# WEAPON DATA

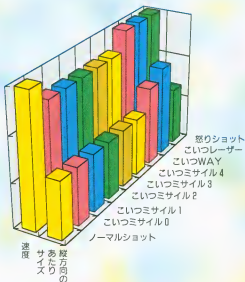
武器タイプ	速度	縦方向のあたりサイズ	属性	備考
ノーマルショット	1000	20		
こいつミサイル 0	375	20	M	落下のみ
こいつミサイル 1	375	20	M	パラシュートで落下。落ちる
こいつミサイル 2	375	20	M	ザコは貫通。穴を落とす
こいつミサイル 3	375	20	M	地形を登る
こいつミサイル 4	375	20	M	爆れ知らず!
こいつWAY	1000	20~80		
こいつレーザー	1000	30~110		ザコは貫通
怒りショット	1000	20	M	無敵

※速度の単位はバロメートル/sec

※あたりサイズの単位はバロピクセル

※属性Mはミサイル判定のことでクレアンやハッチ等を一撃で破壊できる

※攻撃力はすべて同じであるが、当たっている時間により相手に与えるダメージが異なる



# 意外な新事実!? キャラクターズノート Character's Note

ビックバイパーの趣味やひかるちゃんのリーサイズ、そしてみんなの気になるいくつかの解説文字などをエンディング画面と合わせて紹介しよう。キャラクター紹介のプロフィールと併せれば、これは完璧だぞ！

担当：ラビオリ一本野

生年月日 1月1日(山手線 6分50秒)

好きな食べ物 新式冷凍食品全般

嫌いな食べ物 伝統和食(天ぷら)

特技 S1P=S2P=x $\frac{1}{2}$  (2P+1)P=3P

趣味 お茶・お花・日舞

好きな物 あっちゃん・丁様

嫌いな物 火曜日

好きなタイプ オプションハンター

好きなタイプ (ロー) タイプ

嫌いなタイプ 後ろからくるやつ

あこがれの人 聖樹・匠

ビックバイパー



「ビックバイパー。過去の栄光を思い出します。過去の栄光を思い出します。」

生年月日 8月1日(女子高 15分15秒)

好きな食べ物 牛すき焼き・ひき肉ミソ鍋

嫌いな食べ物 西洋料理・フランス料理・フランス産食品

特技  $N12 = \frac{\sin \theta}{\sin \gamma} = \frac{1}{v2} \frac{A1}{A2}$

趣味 異国料理

好きな物 タカラヅカ花の指定席

嫌いな物 金曜日

好きなタイプ ふるふるとしてオレンジ色の長い髪

嫌いなタイプ シンパルの生えたやつ

あこがれの人 ひかるちゃん

ロードブリティッシュ



「報告します。過去の栄光を思い出します。過去の栄光を思い出します。」

生年月日 1月1日(聖樹 6分50秒)

好きな食べ物 ハンバーガー

嫌いな食べ物 伊勢崎のママーズかけ

(一度が1ナギサ食た)

特技 しゃべり

趣味 どんな場所でも新聞を入れる

好きな物 タコ

嫌いな物 うつ

好きなタイプ ひかるちゃん

嫌いなタイプ タコの人

あこがれの人 ちーちゃん (尊敬するタコ)

タコスケ



「やん！過去の栄光を思い出します。過去の栄光を思い出します。」

生年月日 6月27日(女子高 15分15秒)

好きな食べ物 スイーツ・アイス・チョコレート

嫌いな食べ物 かつとガニの生け盛り

特技 いすあそび・ギター

趣味 M

好きな物 ソフトSM (少し臭いから)

嫌いな物 SM5セット

好きなタイプ リボン

あこがれの人 アブノーマルなタコ

嫌いなタイプ ノーマルなタコ

あこがれの人 タコスケ

ベリアル



「過去の栄光を思い出します。過去の栄光を思い出します。」

生年月日 1月2日(山手線 6分50秒)

好きな食べ物 ワンピースの弁当

嫌いな食べ物 こりこりした物

特技 塩豆

趣味 バトロール

好きな物 黄色いベル

嫌いな物 黒いベル

好きなタイプ 10歳の少女

嫌いなタイプ 10歳以上の少女

あこがれの人 安藤 実

ツインビー



「あ！過去の栄光を思い出します。過去の栄光を思い出します。」

生年月日 1月2日(山手線 6分50秒)

好きな食べ物 クレイジーの弁当

嫌いな食べ物 どんとろい

特技 目撃し

趣味 新体操

好きな物 ピンクのベル

嫌いな物 めろー

好きなタイプ ロマンティックのおおさま

嫌いなタイプ ケンの舞、男 バック

あこがれの人 イヴ・モンタン

ワインビー



「過去の栄光を思い出します。過去の栄光を思い出します。」

生年月日 1月1日(山手線 6分50秒)

好きな食べ物 伊勢崎のオキアミ

嫌いな食べ物 太平山のオキアミ

特技 煮物

趣味 戦国ゲーム

好きな物 戦国の戦国

嫌いな物 「ペンギン」 どの場所でも

好きなタイプ お花ちゃん

嫌いなタイプ お花ちゃん

あこがれの人 お花ちゃん

ペン太郎



「過去の栄光を思い出します。過去の栄光を思い出します。」

生年月日 8月3日(女子高 15分15秒)

好きな食べ物 インド風のオキアミ

嫌いな食べ物 太平山のオキアミ

特技 平泳ぎ

趣味 ベルズの剣に寄り添っていること

好きな物 ベルズの剣

嫌いな物 ベンゴ

好きなタイプ ベン太郎

嫌いなタイプ お花ちゃん

あこがれの人 ベン太郎

お花ちゃん



「過去の栄光を思い出します。過去の栄光を思い出します。」

生年月日 10月28日(日) 48歳(現年 51歳)  
好きな食べ物 肉、チーズ、カレー、そば(フィオニョニョは?)

嫌いな食べ物 ナラシコ  
(「プニョブニョしてて嫌い」)

特技 カラオケ  
趣味 読書

好きな物 万馬券  
好きなタイプ か・た・い・人

嫌いな物 タコスケ(本出は、プニョブニョしてて嫌い)

好きなタイプ ぶにょぶにょしててほつぽつぽつだけの

あこがれの人物 ビックバイパー  
身長 168cm

体重 51kg  
バスト 84cm

ウェスト 57cm  
ヒップ 89cm



と過去の栄光を見つけた

生年月日 3月1日(土曜)

好きな食べ物 .....

嫌いな食べ物 .....

特技 .....

趣味 .....

好きな物 .....

好きなタイプ .....

嫌いな物 .....

あこがれの人物 .....



生年月日 8月1日(日) 獅子座

好きな食べ物 豚の肉、豚汁

嫌いな食べ物 牛たん、ピーマン、ロカソフ

特技 宇都宮県まで5秒で着ける

趣味 肉ついでに人を殴る

好きな物 努力

嫌いな物 おまんこ

好きなタイプ 静かな人

嫌いなタイプ やかましい人

あこがれの人物 神様



好きな食べ物 肉、チーズ

嫌いな食べ物 .....

特技 .....

趣味 .....

好きな物 .....

嫌いな物 .....

あこがれの人物 .....



好きな食べ物 .....

嫌いな食べ物 .....

特技 .....

趣味 .....

好きな物 .....

嫌いな物 .....

あこがれの人物 .....



生年月日 10月28日(日) 48歳(現年 51歳)

好きな食べ物 肉、チーズ、カレー、そば(フィオニョニョは?)

嫌いな食べ物 ナラシコ  
(「プニョブニョしてて嫌い」)

特技 カラオケ  
趣味 読書

好きな物 万馬券  
好きなタイプ か・た・い・人

嫌いな物 タコスケ(本出は、プニョブニョしてて嫌い)

好きなタイプ ぶにょぶにょしててほつぽつぽつだけの

あこがれの人物 ビックバイパー  
身長 168cm

体重 51kg  
バスト 84cm

ウェスト 57cm  
ヒップ 89cm



と過去の栄光を見つけた

生年月日 3月3日(日) 水瓶座

好きな食べ物 .....

嫌いな食べ物 .....

特技 .....

趣味 .....

好きな物 .....

好きなタイプ .....

嫌いな物 .....

あこがれの人物 .....



生年月日 8月1日(日) 獅子座

好きな食べ物 豚の肉、豚汁

嫌いな食べ物 牛たん、ピーマン、ロカソフ

特技 宇都宮県まで5秒で着ける

趣味 肉ついでに人を殴る

好きな物 努力

嫌いな物 おまんこ

好きなタイプ 静かな人

嫌いなタイプ やかましい人

あこがれの人物 神様



三三三  
こいつ/あいつのことは

あ い う え お  
か き く け こ  
さ し す せ そ  
その他 .!.\*◎

# ギャルスアイランド4

出張版

## VS ENEMIES



↑あなたとあみだいな年頃には負けないわよ!



↑色気だけが女じゃないわよ。



↑中身が肝心よ、この裏切り者。



↑まー、なんていやらしいのかしら。



↑この露出度!



↑私の魅力にカカれば、あなたなんてちよよいのちよいそ。

Presented by RABIORY, OHNO

HIKARU ROOM

## ひかるちゃんのお部屋



スレンダーボディに長い髪、セクシーなコスチュームで宇宙の大海原をミサイルに乗って駆けめぐる、それが我らがヒロインひかるちゃん。双子の姉妹のあかねちゃんもいいけど、やっぱり1Pキャラのひかるちゃんが一番さ。そんなわけで彼女の魅力を感じる存分楽しんでくれ。

担当: ラビオリス大野

オープニングデモでも…



こいつの股間にも  
思わず、しゃーん!!

ゲーム中でも…



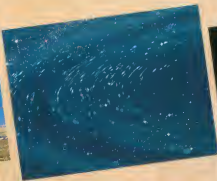
こ、これはひかるちゃんのこと?

エンディングのスタッフロール画面で、宇宙空間に浮遊する謎のプラジャー。果たしてこれはひかるちゃんのものだろうか? と思っている人もいるんじゃないかな? じつはコレこーいう形をした破片だそう。うーむ残念…。



また、  
ギャルスアイランド4で金おね♡





## ステーションマップ紹介 ステーション完全攻略

掲載のマップはゲームの都合により、実在ゲームの風景とは多少異なります。  
(手前の風景と後ろの風景の流れるスピードがことなるからです)  
掲載のマップは最も攻略要素がよい風景を中心に制作しております。



# 極パロ基礎講座

これを知らなきゃ大損!

ガンガン装備を上げていくと始めのうちは爽快だけど、これらのことを知っておこう!

## 装備と時間が 難易度を決める!

まず「極上パロティウス」というゲームは、プレイ中の自分の装備、および1機でのノーマスでのプレイ時間で難易度が変化するシステムになっている。そのために始めからフル装備で進んだりと、ステージ3あたりから鬼のような攻撃がやってくる。

そんな状況でミスしたりするとハマってしまう可能性があるため、これから書くことをよく読んでもらいたい。



↑ 初めのほうの画面に…

## スタート時の 装備はこれだ!

安全かつ確実にランクを上げずに進むためのおすすめの装備を紹介しよう。

ビックパイパー

1速+ミサイル+ダブル+オプション



① レーザーは初めの必要はない。

ヨン×1

まずこの装備で進み、ステージ3からオプションを1個追加するようにする。

タコスケ

1速+2WAYミサイル+オプション×1

基本的にはビックパイパーと同じである。ステージ3からはオプション



↑ オプションは最初から2個追加する。

ンを1個追加し、場合によってはティルガンに変えてもいいかもしれない。

ツインビー

1速+3WAY+オプション×1  
ロケットパンチは基本的には必要ないのでつけないでOK。

ペン太郎



↑ 中盤からはオプション×2でいい。

1速+ボトムミサイル+ダブル+



↑ しかりん太郎は留まらせる。

オプション×1

ステージ3でオプション1つ追加、場合によってはスプレッドも使いつけてもいいかも。

ひかるちゃん

1速+オプション×2  
ミサイル、キャロットはステージ3以降からつけたほうがベター、ステージ2まではベルパワーをうまく使おう。



↑ ステージ3からオプション4つで。

マンボウ

1速+バブルミサイル×2  
他に1速+サーチラザー×2というパターンもあるので自分に向いているほうを選ぼう。



↑ 中盤からはササキは必要ない。

ミカエル

1速+ラウンドショット3〜4段階

ホーミングミサイルは最終ステージまでつけないでOK。

こいつ

1速+こいつWAY3段階

こいつミサイルはミカエル同様最終ステージ以外つけないで良い。

※こいつ、ミカエルは最終ステ

4ウエーブはつける必要はなし。



↑ すでにこの装備で十カククリア可能。あとバリアもランクを上げる原因になるので注意してもらいたい。



↑ こいつWAYは最強!! この装備で後半ステージでもほぼ大丈夫!!

## わざとミスして 難易度を下げろ!

前にも書いたようにこのゲームは1機あたりのノーマスでのプレイ時間も難易度に大きく影響してくるゲームである。例を上げると、もしノーマスでステージ4のボス、「クレイジーコア」までくるとボスの出すドリル弾がとても撃ち切れないほどの発狂した量を撃ってくる。もし、運よく抜かれたとしても、やはり次からの面の攻撃も恐怖である。

そこで安全かつ確実に1周クリアを目指すためにステージ2以降、高速スクロールステージまでのどこかで1ミスしないし2ミスさせよう。1

ミスさせるだけでも前述時の装備で進んでいるのなら、難易度はかなり下がるぞ（ミスをさせるともったいなく）。

わざとミスさせることはちょっと勇気がいるかもしれないけど、うまく利用すれば、いままで抜けられなかった場所もあっけなく簡単に抜けられるようになるかもしれないぞ。

なお、1ミスないし2ミスさせる場所としては、おすすめはおかしステージのボス、高速スクロールステージの中盤（上へ進む所）、SDボスステージのボスなどである。あとは



ステージごとのマップや攻略を読んで参考にして、自分なりの復活場所を作るのもいいかもしれない。

## 点数稼ぎも 難易度の元!

極バロはベルを取り逃がさなければ最高1万点。それ以降、1回もベルを逃がさなければ1万点のラッシュでどんどんスコアが上がり続けていくので気分もいい。

しかし、安全にかつ確実にクリア



を目指すのなら点数稼ぎはしないほうがいい。なぜならスコアの高さもある程度、難易度を決定する基準になっているからだ。

そこでベルパワーを使用する以外はベルは取らずにロースコアで進むのも戦略の1つだろう。でも「最初のほうが自信がないのである程度残機が欲しい」という人は、極バロの標準エクステンド設定は20万、50万なので、とりあえず50万まで早めにスコアを上げてから、後は点数稼ぎしない、という作戦もある。

## イーグルサブにも 法則がある!

倒すとたくさんベルを出すイーグルサブ。しかし毎回ベルを出す、ベルの色配列が変化している場合がある。「何で一定じゃないの?」と悩む人もいるのではないだろうか。

実はこれには重大な秘密が隠れていたのだ。

前に取ったベルの色で配列が変化する!

実はイーグルサブのベル配列はサブを倒す前に取ったベルの色で決まるのだ。うまく調整すれば、自分の欲しい色のベルが取りやすくなるぞ。詳しくは写真を参考にしてほしい。



↑赤ベル。



↑黄ベル。



↑紫ベル。



↑前に青ベルを取った場合の配列。



↑緑ベル。



↑白ベル。



## 保険カプセル

AUTO、セミAUTO時にはミスをして必ずすぐ1速上げられるようにスピードのゲージにパワーがセットされているが、マニュアル時には、ミスしたとき、何もゲージにない状態だと、再スタート時にはス



↑常にゲージにはパワーの光を。

ビートのゲージにはパワーがない状態から始まるので、1速で始まることになってしまう。

その防止策として、マニュアル時には必ず、パワーアップをしない状態であっても、パワーカプセルを取っておけば、ミスをして必ず次からは1速スピードが取れるようになる。これが、保険カプセル。



↑パワーゲージを開にチェック

## 当たり判定

自機や敵のキャラで触れるとミスや攻撃できる場所のこと。

ちなみに当たり判定がない場所なら敵や弾などに触れても大丈夫。



↑実は2面ボスの座っている岩には当たり判定が無い!

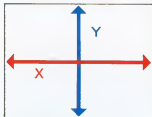
# 極パロ用語 & テクニック集

極パロ攻略にあたり、基本となるテクニックや専門用語を説明していくので、よく読んで覚えてから攻略記事を読んでほしい。



↑パワーゲージのゲージを常にチェック

## X座標・Y座標



数学の関数と一瞬。

X座標とは自機の横位置。Y座標とは縦の高さのことである。



↑画面の縦横はX座標・Y座標

## 菊一文字は重なれ!

菊一文字を張った後、それに重なると、なんと自機は無敵になる。



↑菊一文字の横はX座標・Y座標

↑ほら、ボスも大丈夫。

しかし常に自機を菊一文字の棒に左右ズレないように中央で重なっていないといけない。



↑菊一文字の横はX座標・Y座標



種バロではかなり多用する重要テクだ。



↑失敗するとこのように第一

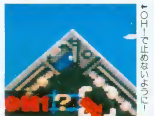
## 目押し

ルーレットカプセルを取ってしまった場合、タイミングを見てパワーアップボタンを押すこと。

由来はパチスロから（笑）。



↑ここで君の反射神経が試される序



↑ローマ字のなかに隠れて



↑ロム字のなかに隠れて



## 撃ち返し弾



↑これを撃ち返し弾。

変わって飛んでくる弾のこと。

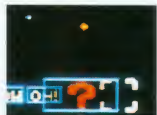
その攻撃はスペシャルステージからなので、通常ステージでは心配する必要はない。

## スタンばる

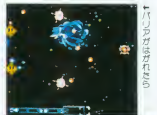


↑これを撃ち返し弾。

バリアを取って、ストックとして再びゲージをバリアにしておくよう



↑ゲージをバリアに合わせよう。にすること。



↑これを撃ち返し弾。



↑これを撃ち返し弾。

## ベル合わせ

ベルは一定の順番で色が変わる。使いたいベルの色に合わせるならば、4発ごとにベルは色が変わるのだ。

ちなみにこれはこいつなどの単発で出るような弾でないと合わせは難しいので、レーザーを使っている人は気をつけよう（その時はミサイルでベルを合わせるようにする）。



↑レーザーを使っている人はミサイルでベルを合わせるのが最も確実だ。

敗キャラを倒した瞬間、敵が弾に

# STAGE 1 CRANE クレーンステージ

担当：TEZU

極バロ最初のステージは、地面に埋まっているたくさんのぬいぐるみを、クレーンがつかんで持っていくという見ているだけで楽しくなるステージだ。

最初のステージだけあってそんなに難しくはないけど油断は禁物。何事も最初が肝心だからね。さあ、「過去の栄光」を取り戻す旅に出発しよう!!

## コナミ開発陣の ステージコメント

ユーザーの興味を引くという意味で、ぜひとも最初を持てきたいステージなのですが、クレーンゲームというのが「難度の高くなるシチュエーション」で、そのあたりの難度の設定に最も気を使ったステージでした。

背景のピンク色の柱にはいろいろな顔が描いてあるのですが、実はその中に「心霊写真」がひとつあります。顔がなく手が付いているだけの柱が1本あるのですが、それがどこにあるのか探してみてください。

ちなみにこのステージの女の子のぬいぐるみを某ゲームスが「銀狼〇〇」の……と書いてあったのを見た女性デザイナーは「違う! あれはミスティックウォリアーズのユリちゃんです!!」と叫んだとか……。

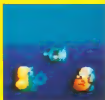
## THE ENEMY LIST

キャラ名	得点	耐久力	キャラ名	得点	耐久力
 ひよこ	100	1	 ラン・スー・ミケ	100	1~4
 コケッコ	100	1	 景品S(ケイヒンス)	100	1~16
 モアイ編隊	各100	1	 イーグルサブJr.(ベッピーノ/スティープ)	200	4
 イオンリング	100	1	 とるとるフェスティバル	300	8
 おーい、カニ丸	100	1	 恍惚ペンギン	100	1
 おーいカニ丸(赤)	100	1	 親方(コナミ看板)	100	1
 ペンギンダッカー	100	1	 子や方(コナミ看板)	100	1
 ペンギンダッカー(赤)	100	1	 クレーン(コナミ看板)	300	8
 ペンギン砲台	100	1	 「アンナ・バブロフ」&寄生する宇宙生命体「めろーら」	10000	16
 飛び吉	100	1			



## What's parody?

ゲームを始めて最初にお目にかかるのがモアイ編隊。前作をやっていた人にはもうお馴染みだね。あのモアイがとうとうザコキャラに成り下がってしまったのだ。この愚作をはらすべく、モアイ面で逆襲してくるぞ。



## What's parody?

グラジのフェニックスからパロディウスだ！のイーグルサブへ進化したと思いきや、今回はなぜかプレイヤーにカプセルとベルを配給する役に回されてしまった。遠慮せずにパワーアップをいただきたいまおう。



## What's parody?

グラシリーズ伝統のザコキャラが、ペンギンに姿を変えて登場だ。

ダッカーは「うさダッカー」、ジャンパーは「飛び吉」、砲台は「ペンギン砲台」として行く手に立ちはだかってくるのだ。見た目は変わっても動きは全く一緒だぞ。



## Point A

どこかで見たようなクレーンが登場。その名は「とるとるフェスティバル」。

このステージに登場するクレーンは、地面にある景品を取ろうとして、まっすぐ下に降りてくる。決して自機を狙ってくるわけではないの覚えておこう。思わすつかまれてしまうことのないようにね。

クレーンを壊すには、つかむ部分を攻撃すればよい。柄の部分はいくら撃っても無駄なので注意しよう。クレーンを壊そうとして、無理に追いかけたりはしなければこの辺でやられることはないはずだ。

余裕のある人は、クレーンがどんなぬいぐるみをつかむのか、のんびり

り観察してるのもいいかもしれないね。



4 景品は取るな！



↑ 出口まで進んでください。

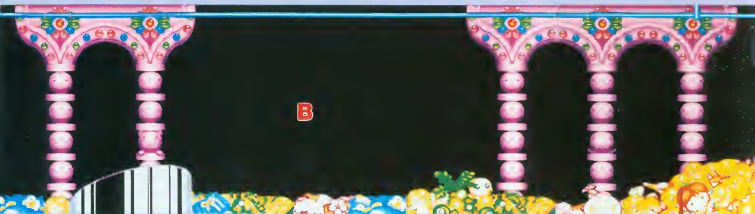
## What's parody?

今やゲーセンだけでなくどこにでも置いてあるクレーンゲーム。ワン千円使ってもまるで取れないとか、女の子の前で取れずに恥をかいた、という苦い思い出を持つ人は、その恨みを「とるとるフェスティバル」にぶつけよう。



## What's parody?

ここでの景品は本当にたくさんの種類があるよね。思わず本物が欲しくなってしまった人もいるんじゃないかな? 自機でありながら景品にされてしまったタコ・マンボウや、よほどのコナミ通じゃないとわからない物もあるぞ。



### Point B

**コナミ看板出現!!**  
ベルは素早く回収すること

1つ目の出口を過ぎると、ここでイーグルサブJr.が出てくる。イーグルサブJr.を倒した後、ベルを早めに回収しないと、前からザコが来てぶつかってしまうので注意しよう。一度にすべて回収できなかったら、上の3つのベルを思いっきり画面外に飛ばして、看板が過ぎた後に回収してもよい。

ベルをあまり回収できず、看板に追いつめられてしまったら無理をせず後ろに退けよう。ベルより生き延びるほうが大切だからね。

ここで下からくる飛び舌を放って

おくと、弾をばらまくので早めに倒しておくこと。

「コナミ看板」は、つり下げであるクレーンのどちらかを壊せばあっさり下に落ちる。落ちたからは当たり判定がないので、重なっても大丈夫だ。放っておけば、そのまま画面外に去ってってしまうので、無理して倒す必要はないぞ。



### Point C

**一面の最終関!!**  
でも上に逃げれば楽勝なのだ

ステージの中盤から終盤にかけて、ぬいぐるみを落とす出口が2カ所ある。クレーンがせせと運んできたぬいぐるみはここに落とされるわけだ。

1回目の出口ではクレーンの数が少ないので、出口付近をすぐ抜けるようにすれば大丈夫だろう。

問題はステージの最後のもう1つの出口。ここではクレーンがひっきりなしに連続して出てくる。ぬいぐるみをどんどん落とされて、抜けるタイミングがつかめずにやられてしまうことも結構あると思う。

そこで、このクレーンラッシュ地帯を簡単に抜ける方法を紹介しよう。

実は、最初からぬいぐるみを持って出てくるクレーンには、画面の一番上にいれば当たらないのだ。

タイミングとしては、地面にゴミ袋が見えた後に3つ続けて出てくるクレーンをかわしたら、すぐに一番上に逃げてしまえばよい。後は好きなだけクレーンを撃ちまわろう。これでもうここでやられることはないよね。







## VS BOSS

# 紫ベルの稼ぎが熱い!! アンナパブロフ&めるーら

華麗な音楽と共に登場する巨大パンダ  
最速なステップで画面中を踊りまわすぞ

## 踊るダンシングパンダ出現!!

つかみかかるクレーン集団をくぐり抜けると、ステージ1のボス「アンナパブロフ&めるーら」の登場だ。パシエの本場の国で修行を積んだらしく、激しいスピニングと驚異的なステップで襲いかかってくる。とはいっても所詮はステージ1のボス。動きさえわかっているれば、たいした敵ではない。まず、動きのパターンを順を追って説明していこう。

## ばらまかれるザコに気をつける!!

最初にアンナパブロフ&めるーらは画面右下から、ザコをばらまきながらせり上がってくる。スピニングでザコをはらい去るときは、こちらの攻撃を受けつけない。



時折ザコをかなり速いスピードで飛ばしてくることがあるのでなるべく画面の左上に移動しよう。

ザコをばらまき終わったら、画面左に移動する。この時に弱点である「めるーら」に向かって攻撃しよう。



そして「アンナパブロフ&めるーら」は画面左まで歩くと、再びザコをばらまいてくる。この時は画面右上に逃げおけば安全なので、弱点を攻撃するのはほどほどにして早めに逃げよう。装備が充実しているのなら無傷をよって連射していても大丈夫だ。もしペン太脚を使っていると、スプレッドガンを持っているなら、ザコの発射口である足元に向かって撃ち



込んでいこう。ザコが出る瞬間に倒すことができ気分爽快だ。おまけに点数も稼げるからね。

そしてザコをばらまき終わると、画面右のほうに戻っていく。ダメージを与える度に歩くスピードが速くなり、攻撃しづらくなるが、あせらずに撃ち込んでいこう。16発撃ち込めば昇天だ。

## ザコを2回ばらまくことがあるぞ

ここで覚えてほしいことは、画面を1往復半歩く度に、ザコを2回ばらまいてくるということだ。よく見ていけば大丈夫なのだが、早めに移動してしまわないように気をつけよう。ちなみに、7往復半歩くと左下の地面に潜っていってしまう。観念な人は一度見てみるのもいいと思うぞ。



## まだまだ浮の口。先は長いぞ!!

あまり無理して打ち込もうとせず、ザコのばらまきから離れているようにすれば、まずやられることはないだろう。このボスで苦勞しているようだ。先に進むのは難しいぞ。

## 紫は絶対の稼ぎ場所なのだ

何とこのボスだけで約30~40万点稼く方法がある。普段はあまり使わない「紫ベル」をうまく利用するのだ。

ボスの直前にカプセルを持ったザコが2匹出てくる。そのどちらかが



ベルを出すように調整しておこう。ノミスの場合、ここに来るまでにカプセルを持った敵を1匹見逃がせばOKだ。



ボスがザコをばらまいたときに、紫ベルを取る。すると、大量のザコ

がすべてカプセルになり、その中の数個がベルになるはずだ。すかさずベルを1個だけ残して回収しよう。1個残したベルを再び紫にして、またザコが出たときに取り取る。すると、ベルがまた数個現れるというわけだ。残すベルは画面に出ている一番上のベルにしよう。

ベルはなるべく画面の上のほうにあったほうが、取りやすいのだ。ここに来るまでにスピードを2速にして、装備も強くしておかないと、ベルを回収するに苦労するぞ。ベルの出る位置はほとんど変わらないので、画面外のザコがベルになってしまえば、また500点から取り直し、なんてこともある。

さあ、稼ぎ方の基本はわかっただけで、これを自爆まで繰り返してたっぷり稼ごう。紫ベルを使う稼ぎは、他の面でも応用できるので、点数を稼いではいるような場所で考えてみるといいかもしれないね。

# STAGE2 UMI NEKO 海ネコステージ

担当：リバック職人Ⅱ

前作パロティウスだ！の1面と8面をたして2で割ったようなステージだ。ただ海の中に入ってもスピードが落ちることはないので失敗はいらない。

ネコ潜水艦も以前より、巨大になり更にパワーアップして、帰ってきた。

地上や海の中に入ったり出たりとバラエティーに富んでいるぞ。







## コナミ開発陣の ステージコメント

このステージは「ちびんたつかさ」氏（ねこ好き）の独断で強引に作られました。

ステージそのものは水槽を横から見ているというイメージで作られており、「極パロ」のなかでも最もきれいなステージのうちのひとつではないかと思っています。

ネコ潜水艦は最初、回転しなかったのですが、「SHUZILOW. HA」氏が「回転させよう」と言ったため、回転することになりました。しかしこれは並たいていの苦勞ではなく、「SHUZILOW. HA」氏曰く、「あひー！」。

## THE ENEMY LIST

キャラ名	得点	耐久力	キャラ名	得点	耐久力
 ひよこ	100	1	 イーグルサブJr.(ベビーノ/スティフ)	200	4
 コケッコー	100	1	 仔熊戦艦	500	8
 モアイ編隊	各100	1	 猫潜水艦(水中眼鏡)	1000	8
 イオンリング	100	1	 猫潜水艦(潜望鏡)	100	8
 親子ジグザグ	100	1	 猫潜水艦(艦橋)	300	8
 ドルフィン・グレイツ	100	1	 猫潜水艦(ミサイルポッド)	300	8
 ベギコフター	100	1	 猫潜水艦(ミサイル)	100	2
 魚〜S(モンガラカワハギ)	300	4	 猫潜水艦(舵)	100	8
 魚〜S(カタギ)	100	1	 猫潜水艦(砲台)	100	4
 魚〜S(ニッコ)	100	1	 猫潜水艦(弾)	300	4
 魚〜S(ヤッコ)	100	1	 猫潜水艦(ハッチ)	300	8
 おーい、カニ丸	100	1	 猫潜水艦(ひれ)	100	8
 砲台ペンギン	100	1	 猫潜水艦(大砲)	100	8
 アジャーニ	100	1	 猫潜水艦(弾)	0	4
 イソギンチャック	500	8	 ニール&イライザ	10000	8
 ダイバーダッタ	100	1	 ニールの泡	0	2
イカボン夏美	100	1	「ほ」	100	4



## What's parody?

前作に登場したネコ戦艦が今度は潜水艦になって登場だ。

以前のネコ戦艦と比べると大きくなり、砲台や反転移動が加わり、少々手ごわくなったぞ。

あまり近づかないように気を付けて闘おう。



## Point C

手前のルーレットカプセルは取るな!!

画面が水中にスクロールすると、ザコの魚がやってくる。このザコの魚はさほど問題にはならないが、その後にはやってくる敵のひとつがかなり厄介。そう、ルーレットカプセル

を持っているからだ。

ルーレットカプセルを持っている敵は最初に出てくる敵の次、つまり2番目の敵。もしルーレットの目押しに自信がある人なら取ってでもいいが、自信がない人は取らずに無視するようにしよう。無理に取ってせっかくの装備が台無しということもあるしな。



## Point A

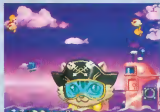
ネコ潜水艦には注意しよう!!

まずはネコ潜水艦を正面から攻撃して、壊せる部分は徹底的に壊しておこう。ちなみにネコ潜水艦からの撃ち返し弾はこないぞ。

ある程度、時間が経つとネコ潜水艦は方向転換をする。この時、ネコ潜水艦には背ビレのようなものが付いていて、このことを知らないで転換時に背ビレが自機にぶち当たってしまうのだ。

この対処法としてはネコ潜水艦が振る返る前に、画面の左上あたりに自機を移動しネコ潜水艦の背ビレの右上についている砲台を壊そう。この砲台はある程度時間が経つとロケットを撃ってきて、厄介なものとなるので早めに壊しておくのだ。

4 ネコ潜水艦の正面だ。



↑背ビレには注意。

## Point B

仔ネコ戦艦は無視しよう

ネコ潜水艦を無事かわすとイーグルサブが出てくる。ここは水中から現れる敵に注意しながら、イーグルサブを倒すのがポイント。

そして、イーグルサブJr.を倒すと6つのベルが出現するので、そのうちの赤ベル（菊一文字）が青ベル（ブルーボール）を取り逃がさないように取ろう。この赤ベルと青ベルは後で使うのですぐに使わず、ちゃ

んとストックしておくように。

また、イーグルサブJr.の後から仔ネコ戦艦がやってくるがこいつらは当然ながら無視、相手にしているとイーグルサブJr.が出したベルを取り逃がしてしまう恐れがあるからだ。



↑ベルを優先的に取ろう。



## Point D

## 再びネコ潜水艦登場!

再びネコ潜水艦が登場!! 今度は黒く使い弾で自機を攻撃してくるぞ。

ここは、以前に取った赤ベル、または青ベルを、黒い弾が発射される砲台近くで使おう。そうすれば、どんなキャラを使っているともこの黒い弾に撃ち負けるはずはない。



↑ネコ潜水艦の黒い弾は、赤ベルか青ベルで消す。

## Point E

## サンゴのハッチは早めに壊す

ネコ潜水艦をやり過ごすところと海底にサンゴのハッチがあるはずだ。これも早め早めに壊すよう頭に入れておこう。壊さずにいると下から攻撃されるからだ。



↑サンゴのハッチは早めに壊す。

## Point F

## 地上のザコには気をつける!

海の中をまっすぐ進むと、正面からザコがやってくる。ここはすべてのザコを全滅させよう。この時、撃ち返し弾が来た場合は上手によけること。



↑地上のザコは、撃ち返し弾が来た場合は上手によける。

## Point G

## いよいよラストのネコ潜水艦の登場!!

地上に出ると再びネコ潜水艦が出てくる。ここは、右下からのザコに加えて、上のほうから横一直線になったペンギンコプター、正面より上のほうからはイーグルサブが出てくるので上手に攻撃していかないとうっかりミスしてしまうかもしれないぞ。

ネコ潜水艦は右上に向けた黒い砲台から使い弾を撃ってくるが、押さ

れないようにしよう。ここは、砲台そのものを狙うよりもネコの顔を狙うつもりで攻撃するのがベストだ。

ここでネコ潜水艦を破壊できれば問題はなが、壊せなかった場合、ネコ潜水艦の上を通過するときにミラーなどの残骸が残っていることがあるので注意して進もう。

先ほどのイーグルサブが出たベルはネコ潜水艦を倒した後で取るほうが無難だ。

この後のボスで赤ベルが必要なら、ここで取っておこう。また、この後にフラフラしたザコがくるが大丈夫だろう。



↑ボスを倒したら、赤ベルを取る。



↑ボスで必要なら取ろう。





# VS BOSS

尻尾攻撃は注意しよう

## ニール&イライザ

大型の人魚イライザと頭に乗ってる鯛のニールがボスだ。  
必殺おーほほほっ！攻撃と尻尾による津波攻撃をうまく見切ろう。

### お色気キャラ、また登場！

海ネコステージのボスは大きなイライザと頭にちょこんと乗っている鯛のニールだ。この妙な生物同士が兄弟とはよくわからない。

### イライザの目をおいっきり攻撃しよう

画面にSHOOT！の表示が出るが厳密にいうと、イライザの目のあたりが弱点だ。このボスの攻撃方法は2パターンあって、その繰り返しである。下のパターンを見てほしい。

1. おーほほほっ！の文字を出してくる。
  2. イライザの尻尾による津波攻撃。（またニールの泡もある）
- こんな感じで1と2のみの構成である。

### ボスの第1段階の攻撃方法！

先ほどの1のおーほほほっ！の文字に大小があるために、画面の端に押されて、ミスしたことはないだろうか？この文字の大きさひとつで、ある程度ランクの上がり具合を見ることが出来る。小さければ、小さいほどランクがそんなに上がっていない



↑このぐらいの大きさは仕方ないだろう。



↑これぐらいの大きさと本当に楽だ。

ということだ。

この攻略でミスすることが多いのなら、あまり自機の装備を上げないことをお勧めする。ただし、あまりにも連射が遅かったり、逆に装備が弱すぎたりすると、辛いボスなのかもしれない。

また、ベルを利用するのなら、赤ベルが一番最適なのではないか。イライザの顔より、ちょっと左のあたりで弱一文字を振ると、文字にもダメージを与えることができる。ミスの要素は少なくなるぞ。



↑弱一文字を使うんだつらこんなかんじだろう。

### このボスの比較的 안전한位置を見よう

さて、このボスを倒すベストの位置だが、画面上のCREDITのTの文字ぐらいに自機がくるようにすればいい。高さはイライザの目ぐらいだろう。この位置で攻撃しながら自



↑この位置が一帯のぞましい。

爆を待つのもいいだろう。

ボスにダメージを与えると、イライザがイヤーンとさけぶのでわかるはずだ。

### ボスの第2段階の攻撃方法！

次に尻尾による津波攻撃だけど、津波自体には、当たり判定はない。



あくまでミスとなるのはイライザの尻尾だけだ。万が一、尻尾とニールの泡が両方ともできてしまった場合は攻撃しながら、後ろにさがって、津波だけの地帯をさがして、その場所までニールの泡が止まるのを待つか



↑もし泡と尻尾がきたら、こんなかんじでよけよう。

ない。

自機のちょっとした位置のずれから出たり、出なかったりする。さきほど書いた位置にいれば、ニールは泡を出してこないぞ（ちなみにニールの泡は0点である）。

余談になるけれど、1の文字は、ひとつ100点だが、このステージを越

して、その次にモアイステージを出したいのなら、うまくスコアを調整しよう。このボスでは割と楽にスコア調整ができるため、このやり方を使っている人も多いぞ。



↑このとおり、当たっても死なない。

### ボスの残像は？

ボスを見事に倒すと、ニールの船だけが宙に浮いていて、それが急に落ちてくるけど、この状態になっていれば、もちろん当たることはないから安心してくれ。

# STAGE3 OKASHI おかしステージ

担当：リバック職人II

今回は壁を掘るのではなくケーキの  
中を掘っていく感じになった。

グラディウスIIIの3面後半のバロデ  
ィなのだ。このおかしステージになり、  
ナイフや爆弾などが登場したぞ。

おかしは甘くても、このステージは  
そんなに甘くはない。楽勝って言える  
ように特訓しよう。

## コナミ開発陣の ステーションコメント

ここは最後まで苦戦したステージです。ボスの「デコレーションコア」は比較的是やい時期にできたのですが、ステージそのものがなかなかうまくまとまらず、修正修正の繰り返しでした。「スキッ曲ー」、「Bigマロンディー」あたりの敵キャラが入って初めてステージとしてまともなものになりました。それだけに「スキッ曲ー」や「Bigマロンディー」は思い出深いキャラクターです（特に「スキッ曲ー」はそれを描いた女性デザイナーにそっくりです）。

## THE ENEMY LIST

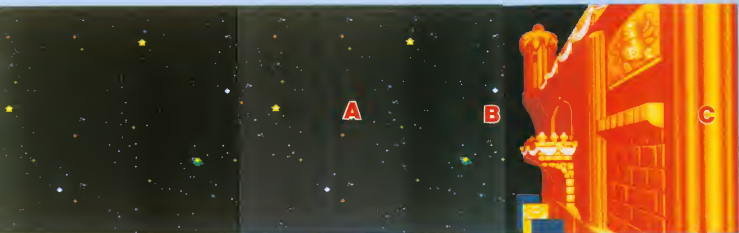
キャラ名	得点	耐久力		キャラ名	得点	耐久力
 ひよこ	100	1		によろう	300	4
 コケッコー	100	1		キーウィ	300	4
 モアイ 麻豚	各100	1		コックモグラ「獣漢腹」	300	4
 イオンリング	100	1		コンベイ・トム	100	1
 フーセンの黄一郎(大)	各100	1		グリボン	100	4
 フーセンの黄次郎(中)	各100	1		スキッ曲ー	100	4
 フーセンの黄三郎(小)	各100	1		Bigマロンディー	100	8
 ペンギン砲台	100	1		ジュエリー難波(ナンバ)	0	破壊不可
 イーグルサブJr. (ベッピーノ/ノスティープ)	200	4		ばくざん先生	300	7
 ケーキカットペンギン	300	4		デコレーションコア「大玉ロボ」 1号色食通小僧たち	10000	16



## What's parody?

おかしステージの落下物キャラ  
キウイ、イチゴ、ジュエリー難波  
は、グラディウス山の3面後半出  
てくる岩のパロディーなのだ。

キウイとイチゴは壊せるが、ジュ  
エリー難波は壊せないぞ。グラ  
ディウスの岩とまるで同じではないか！



## Point A

### 前半最難関ステージの始まりだ！

このステージは、初級者、中級者の  
勝負の分かれ道である。上級者の  
人も、うっかりミスをしていないように  
注意が必要だ。ただ、ランクを落と  
すために、わざとミスするのは、  
絶好のステージといえる。

このステージは、イーグルサブ  
Jr.が出てくるので、ベルパワーで  
押すこともできるぞ。

また、このステージに限ったこと  
ではないが倒すはずの敵を倒してな  
かったり、弾に当たってしまったり、  
壁の中に隠れた敵の体当たりになっ  
たり、といった初歩的なミスはなく

したい。

とにかくこのゲームは、ベルをう  
まく使いこなせれば半分勝ったよう  
なもので、まだあきらめるのは  
早すぎるぞ。



↑サコが出現する



↑敵が出現する

## Point B

### うまくベルを回収しよう

上下からサコが出てくるが、この  
辺は問題なし。あまり装備が整って  
ないときは、カプセルの数は少ない  
が上手に調整しよう。

次に、下→上の順番でイーグルサ  
ブJr.が登場する。この2体を倒し  
て、ベルを出すまではよいのだが、  
それ以後はあまり前に出すぎて、サ  
コに当たらないように注意しよう。

2体のイーグルサブJr.を倒した  
後は、そのベルで、赤が青のベルに  
して取ろう。青ベルを取るのなら、  
2個は取るようにしよう。

ベルを取ることに関して、青ベル

を取った後に赤ベルを取ると、青ベ  
ルのストックはなくなり、赤ベルパ  
ワーしが残らないので注意。



↑ベルをうまく取ろう。

## Point D

## あくまで上のほうを進もう

いよいよ、おかしステージの入り口である。

上の方を進む、中ほどのほうを進む、下のほうを進むと3通りのルートがあるが、こはやはり上のほうのルートを進むことをお勧めする。

仮に中、下のルートを進むと、壊

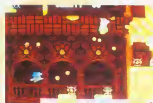
せない宝石が上から落下してきて、どうしようもないときがある。安全性からいっても、上のほうがベストだ。

壁に開けたキウイやイチゴが落ちてくるので気をつけよう。もちろん、壊せるキヤウなので早めに壊すようにしたい。

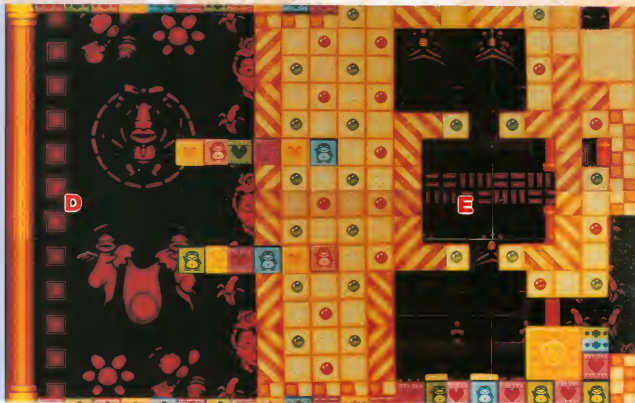
それと、振れる壁に当たるとミスになるので、揺らすにうっかりと突っ込むことのないように注意だ。



↑上のほうは楽だ。



↑下のほうはきつすぎる。



## Point C

## 風船の分裂には注意しよう

ベルを回収しているあたりで、下から風船が出てくるが、特に気をつけるのは、大きい風船と中くらいの風船だろう。この両方を壊すと、急に分裂するので接近しすぎないようにしよう。

この風船だが、大きい風船を壊すと中くらいの風船に、またそれを壊すと小さい風船になる。カプセルもわずかに出せる。

この風船が嫌いな人は、緑ペルカ青ペルを使うことをお勧めする。

また、ここでストックしたベルを

使った場合には、壁を揺るところまでにベルを取り直すこと。

風船も、ある程度離れたところから処理していくようにすれば、ミスも少なくなるだろう。



↑風船は近づくと怖いよ。

## Point E

## ケーキカットペンギンには注意しよう

ある程度進むと、あまり広くないが、まったく壁を揺らすに進める場所がある。

そこで、緑のグリボンが出てくるので、うまく攻撃しよう。このグリボンとピンクのスキップーは、迷がしてしまうと案外しつこいので注意が必要だ。

また、ケーキカットペンギンが右から突っ込んでくるので、Y軸上で当たらないようにしよう。これも倒せるので大丈夫。

ただうっかり倒しそこねたりする

と、弾を撃ってきたりするので、当たらないように。

前半、特にこのあたりでミスすると、復活が面倒なので気をつけよう。



↑ケーキカットペンギンもちゃんと倒そう。





## Point F

## BIGマロンティーガライバルだ

全体的に壁を掘る場所に出る。上からグリボンとスキップ機が自機に向かって弾を撃ちながらくるので、すぐ壊すようにしよう。

壊せるイチゴなども出てくるので、上から降ってきたところへ当たりにいかないように注意しよう。

さらに進むと、宝石が出てくる。この宝石も、少しがすった程度でミスするときがあるので注意してほしい。宝石は下の壁を掘っていけば、下へ下へと落ちていくので大丈夫だ

ろう。

ここで、ライバルのcock長が登場するので注意をしよう。ストックしておいたスーパーボム、または第一文字を強れば楽勝だ。



↑後半のペルはここで取る。

## Point G

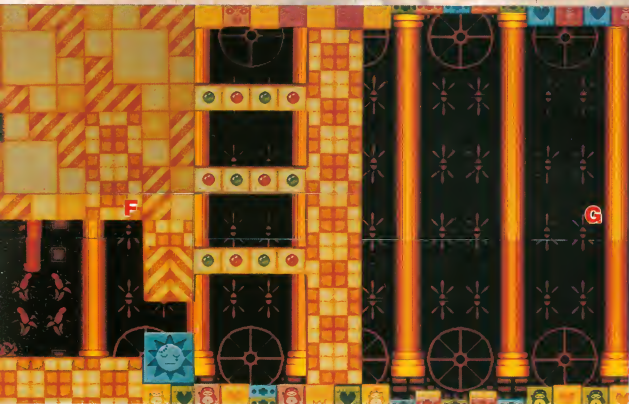
## ここから後半戦突入だ

壁を掘らなくてよい、広い場所に出る。ここで、カラフルな色をしたザコがちょろちょろしているので壊そう。

次に、上下にイーグルサブJr.が出てくるが、ここは上だけを攻撃する(下は基本的に放っておく)。

このイーグルサブJr.を壊したら、赤ペルが、青ペルでもかまわないが2発ほしい。イーグルサブJr.を倒すときに、上のペンギン砲台には気をつけること。

この辺りは、弾に当たってミスすることがあるので、注意してほしい。ちなみに、ここでミスするとイーグルサブJr.のあたりの復活となる。覚えておこう。



## What's parody?

おかしステージのボスはデコレーションコアであるが、グラIIIのビックコアMK-IIIのパロディーだ。

グラIIIのビックコアMK-IIIは発売当初に本当に強いボスキャラとして有名であった。



## Point H

### このあたりは連射しよう

また、全体的に壁を掘る場所に入る。このあたりは、あまり連射が運かったり、装備が弱かったりとミスすることが多い（特に復活時は注意）。

また、まずいと思ったら先ほどストックしたスーパーボムなり菊一文

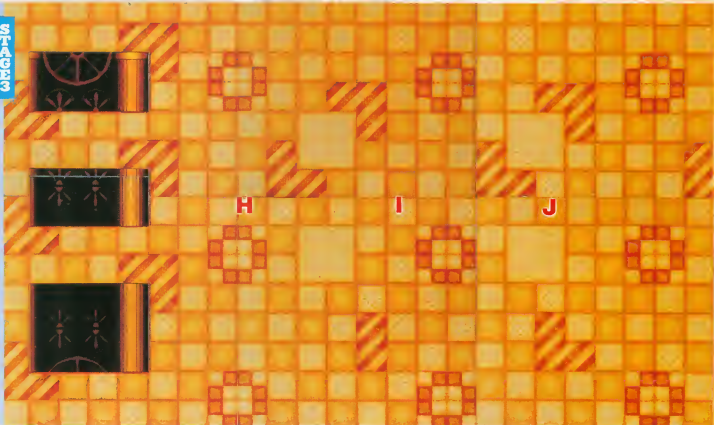
字なりを使ったほうがよいだろう。ベルを使ったときには、再度ベルを見つけてうまく調整しておくこと。

壁を掘って進むと、Bはマロンディーやザコがくるので攻撃しよう。爆弾も爆風なら当たってもミスにはならないので大丈夫だ。

さらに進むと、上からキウイや宝石などが落ちてくる。ここは、爆弾をうまく使って壊せるものは壊すこと。無理なものはよけよう。



↑このザコたちは強い。



## Point I

### ここはこう攻撃しよう①

おかしステージもいよいよ終わりに近づいてきた。敵の攻撃は、うまく見切らないとミスすることがあるので注意が必要だ。

上から出てくる宝石が、下へ下へと落ちていくところになると、いきなり縦一直線になったケーキカットペンギンが突っ込んでくる。以前に出てきたときよりも、数も弾も多い。このあたりは、連射装置付きだとキャラクターオーバーを起こして、スロウがかかり、自機のショットが

出にくくなることもあるので気をつけよう。

まず、1回目のケーキカットペンギンは、Y軸上で当たらないように抜ける。なるべく前の方で倒し、よけるようにしよう。



↑ケーキカットペンギンの1回目の攻撃。

## Point J

### ここはこう攻撃しよう②

まだ2回目と、3回目のここが残っている。基本的に2体の頭を抜けるようにしよう。

撃ち返し弾は上のほうで避けて、右斜めを素早く抜ける。下のほうだと、なぜか避けづらいようだ。

また、ベルを使うパターンは、菊一文字なりスーパーボムなりを使えば楽勝。特に、ショット系の弱いキヤラが使うとよい。

菊一文字は、2本目のここが出る

ちょっと前で張り、重なって攻撃するだけだ。

ここを抜ければボスだが、ベルを使うのであれば、赤ベルを取ってボスに備えよう。このあたりなら、復活は割と楽なので安心してほしい。



↑ケーキカットペンギンの2、3回目のベルなしパターン。



# VS BOSS

## ボスのパターンを見切れ!

### デコレーションコア・食通大玉ロボ1号

グラIIIのビックコアMKIIIのバロディだけに、おかしステージのボスは少々手こねいぞ。

#### このステージの奥には意外にも?

おかしステージのボスにビックコアMKIIIを出してしまうとは、ナイスアイデアではないか。

#### 3人の食通小僧を倒そう

デコレーションコアの攻撃は、動きになれないと、最初のうちは強く感じるかもしれない。だがやり次第で楽に倒せるようになるぞ。

ボスが上下にチョコチョコと動いていて、Y軸上が定まった時に来るボスの攻撃パターンは3つある。

#### まずはボスのパターンを知ろう。

(1) 手を上下に広げてクリームを出し、ジグザグレーザー（以下ジグザグと略す）を出す。このジグザグにも広いときと狭いときの2つパターンがある。

(2) 手を上下に広げてクリームを出し、口を開けたまま、つつこんでくる。

前ほどの(1)（このジグザグの広いと狭いを含む2パターン）と(2)をすべて合わせて、3つのパターンになるぞ。手を長く伸ばしている状態をだいたい3パターンのうち1つだけ来る（ランクが上がっている場合だと2つくるときがあるので注意しよう）。その状態を1回として、これが2回来る。

(3) 上下にチョコチョコと動いて、左側につつこんでくる。

だから、(1)or(2)の攻撃が2回きたあとには(3)がくる。この繰り返しである。これは大切なので覚えておこう。

#### 次に(1)~(3)の攻撃方法を分析しよう

(1) ジグザグだけだと、ランクが上がっているとスピードが速くなっていきなり、自機のスピードの速さでよけやすい、よけにくいがあるので個人で調整してほしい。

まずボスが出てきたら、イチゴや



↑まずこの位置あたりで待つ。

桃のパネルの左側から2~3枚目の間の戦いに合わせて待つ。高さは3人の食通小僧に当たるようにする。あくまで、このあたりで待つのが目安となるだけで、すれてしまったら微調整してうまくよけよう。前にも書いたとおり、ジグザグには、広いときと狭いときの2つのパターンがあるが、例えば1回目に広いジグザグがきたらしよう。その広いジグザグの真ん中に自機を合わせる。

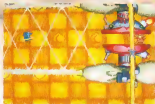


#### Y軸をうまく調節する

この位置に合わせていれば、2回目に狭いジグザグがきても、そのまま位置で大丈夫だ。ただし、ボスの上下のチョコチョコとした動きだけには注意しよう。

#### X軸上の動き

このケースでミスすることが多い。



↑ちゃんと狭いのがきてもX軸だけでレバーは、大丈夫。

(2) 口を開けて、つつこんでくるのだが、左側にいれば、ボスには当た



らない。ただ3人の弱点を喰したときの撃ち返し弾にうっかりして事があがる。この弱点での撃ち返し弾がくると思ったら、攻撃せずに左側によけるだけのほうがよいだろう。



ボスに近づかないで、ボスに近づかないで。

(3) 誰でも1度はミスしたことがあるのでは?ボスが上下にチョコチョコと動いてY軸が定まったら、つ



↑このつつこみは、こんなかんじでよけないとミスになる。

つこんでくる。この時、(2)とは違って、左側は安全ではない。あくまでボスにぶつからない所でのよけなければならないぞ。

#### ベルを使う方法もある

ベルを利用するんだったら、菊一文字が、一番効果的である。



↑菊一文字を使うんだたら、この位置で空撃つパターンだ。

このボスは、自爆まで待つ方法もある。ジグザグの間も全く攻撃せずによけなければならないが、なれば楽になる。自爆まで待つと、ボスは画面右側に逃げてしまう。

このボスを倒すと、本体がバラバラに落ちていくんだけど、当たってもミスにはならない。

## おかしステージ復活パターン紹介

おかしステージでは、戻される場所が全部で4カ所ある。その中で、比較的面倒なハマリ場所の2カ所を置いていく。

ステージ最初に出てくるザコの次に、2匹のイーグルサブJr.が出るので、ここはベルパワーで押せば楽勝だろう。また、このステージの終わりのほうも、割と楽に復活できるため、この2カ所は省略する。

このステージの復活パターンは、おかしの入り口付近と、後半の広いところでイーグルサブJr.が出るところの2カ所を紹介する。

### 復活するにあたっての注意点

このステージ3の2カ所の復活だが、マニュアルの場合にミスしたとき、保険カプセルがある場合とない場合ではかなり違ってくる。このステージに関しては、保険カプセルがない場合を前提に書いていく。

### シーン1

まず、おかしステージの入り口付近だが、図Aをみてほしい。

3機の、フラフラと飛んでくるザ



図A

コの避け方を、図で覚えてほしい。ラングが上がっていると、ザコは弾を出してくるのに注意。

このザコを避けるように上へ階段、下に階段で、1つずつカプセルがあるので、1速を取る（なるべく2速にしないこと）。



↑上、下の順で砲台を倒すようにしよう。

1速を取ったら、真ん中の列の上下の砲台を攻撃して、2つのカプセル

## 復活パターン 入り口付近の復活パターンと後半の 広いところの復活パターン



ルを取る。さらに、その壁を揺るとイチゴがあるので、壊してカプセルにする。取ったら、すぐに上の列に戻る。

1速の後は、こいつWAY→こいつパワーの順番で装備を整えよう。



↑ここで、こいつWAYがないとつらいぞ。



↑青ベルをちゃんと取ろう。

上の壁を揺るあたりで、こいつWAYまで取れていたら合格だ。  
上の列の壁を壊っていくと、1つくらいはベルが出てくると思うので、うまく青ベルに合わせてストックしておこう（絶対に使わないように）。



↑5WAYになっていけば大丈夫。

さらに壁を揺り進むと、ある程度のカプセルが集まるので、こいつWAYが5WAYになるまでパワーアップしよう。

壁をまったく揺らずに、狭い通路を通過していくと、グリボンやケーキカットペンギンが出てくる。弾を撃ってきたらうまく避けて、敵はなるべく倒すようにしよう。また、壁を揺るところへ入る。今度はスキューナーが上下から、Bigマロンディーが下から出てくる。例のここの敵はなるべく倒すようにして、Bigマロンディーはある程度自機に近づいてきたら、ストックしておいたスーパーボムを使おう。

この先には、ケーキカットペンギン



↑青ベルを使い敵を倒す。

なり宝石が出てくるが、ケーキカットペンギンはY軸をずらして攻撃し、宝石は常に下へ下へと壁を撃っていけば、まず死なないぞ。



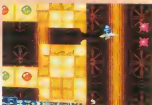
↑下へ下へ撃っていく。

### シーン2

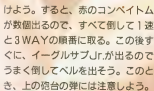
話は少し戻るけど、狭い通路を通過して、壁を揺らずに進んでいった所でやられると、後半のところから復活となる。

ここからの復活は、まっすぐに抜





↑コンベイトムの弾に注意。



↑このあたりでベルパワーが切れる。



↑イーグルサブJr.のベルはこう出る。



↑上の砲台に気をつけよう。

まだ自機の数値が壁っていないので、ベルパワーを活用しよう。

ベルは何を取るかだけど、ここでは緑ベルが一番無難だろう。なぜなら、このベルの有効時間内なら、敵を気にせずカプセルを持った敵を倒しにいけるからだ。だいたい画面の真ん中あたりを進むとよい。



↑真ん中をつきすめ。

この先、壁の中に爆弾があり、これに当たるとカウントダウンが始まる。数秒後には爆発して、下の壁がどんどん壊れ、イチゴや宝石が落ちてくる。また、後ろのほうから日付マロントニーやグリボンのキャラが

きたときは、重なって倒そう（ここで倒さないと厄介なことになるので確実に倒すようにしよう）。

緑ベルの効果は切れるのは、上から下に宝石が落下するあたりなので、効果が切れると思ったら、なるべく画面の前方に移動しよう。宝石には十分に注意すること。



↑このあたりでベルパワーが切れる。

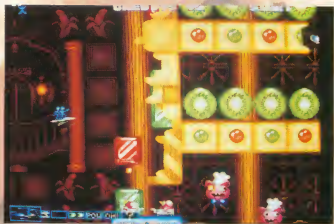
イチゴやキウイなどの落下ラッシュのところで壁を壊していくと、カプセルが出る。ここまでで、悪くても5WAYにして、連射負けしないようにしよう。ケーキカットペンギンやザコがチョコチョコ出てくるが、よくみて倒すように。

このやり方とは別に、安全にベルパワーを取りたいという人は、イチゴやキウイの落下ラッシュでイチゴを落とすと1個はベルが出るので、自分で欲しいベルにして取ろう。

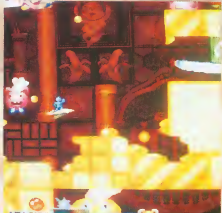


↑宝石の落下ラッシュには注意。

この先は、宝石の落下があり、つづいて3回のケーキカットペンギン攻撃がある。ケーキカットペンギンの1〜2回目の攻撃は、Y軸だけずらしてよけよう。3回目の攻撃は、ベルなしなら画面の真ん中あたりでケーキカットペンギンとケーキカットペンギンの間を抜けて攻撃し、右上を素早く抜ければよい（ベルパターンは前ページを参照）。



↑立ちはだかるケーキの壁。



↑おやや後ろから…



↑宝石を無事通過。



↑ケーキカットペンギンの影攻撃を超えれば、いよいよ入込。

# STAGE4 ROAD SIGNS 交通標識ステージ

担当：TEZU









ステージもいよいよ中盤。このステージは長い長い工事現場を、高速スクロールしてひたすら進んでいくのだ。上級者でも苦戦する、かなり難しいステージだ。工事現場を利用した様々なトラップが、君を待ちかまえているぞ。トラップの前に表示される標識を理解しておくのがポイントになるぞ。

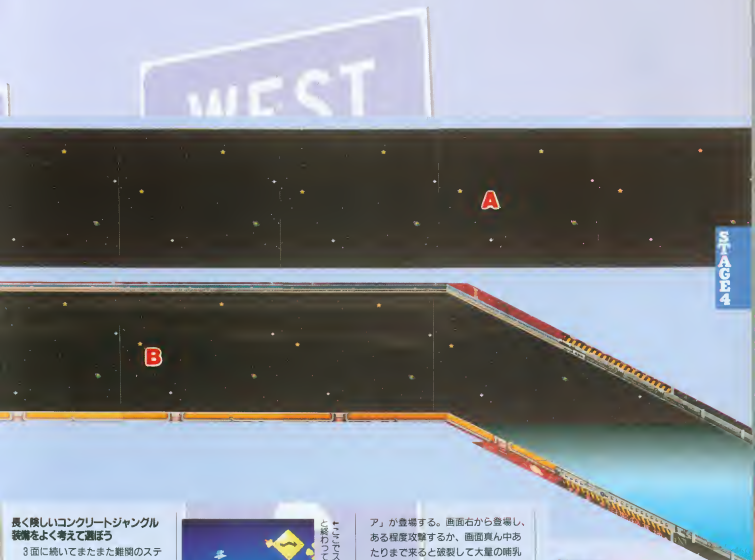
## コナミ開発陣の コメント

このステージも苦労したステージのひとつです。交通標識を使うということは、はやい段階で決まっていたのですが、実際にゲームとしてどういうふうに構成するかという点で、なかなかまとまりませんでした。でも実際にゲームになってみると、親しみやすいと同時にインパクトがあり、難度も高い（`\_`:）ということで、開発者お気に入りのステージでもあります。

## THE ENEMY LIST

STAGE 4

キャラ名	得点	耐久力	キャラ名	得点	耐久力
 ちゅちゅちゅちゅー	100	1	 グランのガンマン	100	4
 哺乳瓶	100	1	 サファイア	100	8
 モアイ編隊	各100	1	 奈良の鹿	100	2
 ちゅちゅキャラ	200	4	 びっくりマーク	0	破壊不可
 ドクロメット	100	1	 落合扇ノ助	100	3
 赤ハチ	100	1	 ドメル將軍	300	6
 ヤンキー	100	1	 腕	1000	32
 マスク	100	1	 ナンバープレート	100	4
 モヒカン	100	1	 コア	1000	8
 シルヴィア	100	4	 交通整理ロボット「クレージーコア」	10000	
 平次	100	4			



### 長く険しいコンクリートジャングル 脱出をよく考えて選ぼう

3面に続いてまたまた難関のステージだ。このステージはとても距離が長いので心してかかろう。最初から最後まで高速スクロールで進み、前後から敵が襲つく暇もなく出てくる。慣れないうちは苦戦するぞ。

まず、どのキャラクターでもスピードは2速が絶対条件。でないときスクロールについていけず（特に蛇行地帯）に死んでしまう。できればステージの序盤で2速にしてしまおう。

このステージの難易度はキャラクターによって大きく左右される。そこで、次のページでキャラクターごとのお勧め装備を紹介しているので、装備を選ぶ際の参考にしてほしい。



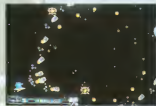
## Point A

**前衛から早くも一苦勞  
ちゅちゅキャラアを素早く倒せ**

ステージがスタートすると、まずはちゅちゅちゅちゅーが上下上下の順番で出てくる。撃ちもらすと自機をしごく追ってくるので、出ですぐに倒すようにしよう。

この後に問題の「ちゅちゅキャラ

ア」が登場する。画面右から登場し、ある程度攻撃するか、画面真ん中あたりまで来ると破裂して大量の哺乳瓶になってしまう。この哺乳瓶1つ1つが弾を撃ってくる（ランクによるのだが）ので始末に負えない。最初は画面の下、2回目は真ん中やや上から出てくるので先手必勝で倒そう。間違えても画面の隅に逃げてしまわないように。



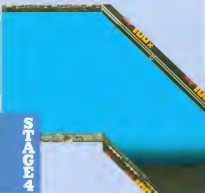
↑ 画面の隅にいとシ・エンドだ。

## Point B

**死にたくなければ菊一文字をキープ**

とにかくこのステージの前半から中盤にかけては、後ろから敵がひたすら多く出てくる。ここをなんとか死なずに抜けるために、ステージの最初で菊一文字を取っておこう。

しかし、ピックパイパーやペン太郎の場合、後ろに撃てない上にミサイルも使えないとなると、とてつもなくつらい。後ろに撃てないキャラの場合、中盤は菊一文字がないとほとんどどうしようもないので、どうか我慢して持っていこう。



STAGE 4

## 愛用のキャラクターに贈ける ワンポイントアドバイス

ビックバイパー、ベン太郎、こいつの場合は画面下のほうで撃ち、タイミング良く敵の後ろに回ろう。弾に追いつめられてどンドン前に進げてしまおうというもんじゃないぞ。どうしても追いつめられると思ったら菊一文字を使うしかない。障害物が出る所で、弾をよけるスペースがないと思ったら使うのがいいだろう。固い敵が出る所で使うのもいい。

ツインビー、タコの場合は、ティルガンでどちらかの編隊を集中して攻撃しよう。上の編隊を攻撃してい

た場合は、「Uターン禁止」が表示されたら下に行き、戻れないでいる敵を倒そう。

ひかるちゃんは上のほうでスプレッドを撃ちまくってはいけよ。爆風で弾が兎にくくなるので気をつけよう。後は障害物にぶつからないようにすることだ。

マンボウは画面中央でサーチを撃ってれば勝手に敵をやっつけてくれる。ボタンをあまり連射せずに、敵が出てからボタンを押すようにしよう。このとき画面の前のほうにいくと、サーチの誘導が敵まで届かないぞ。ザコの撃ちもらしがたまにあ

るので注意しよう。

ミカエルは後ろ斜めに弾が出るので画面真ん中あたりで撃ちまくってはいれば問題ないはずだ。

後ろに攻撃できないのがつらいところ。ティルガンありがたみがわかる面。スプレッド強し!! 後方の敵を一掃。サーチレーザーに任せておけばいい。ほぼ全方向をカバーしてくれるのでとても楽。弾をよけようとしてこれに当たらないように。

C

## Point C

### 早くも難関の登場だ!! 「Uターン禁止」地帯

さて、ここからが試練の始まりである。ここではシルヴィアとモヒカン4匹が1セットとなり、上下に分かれて連絡して出てくる。

こいつらの攻撃をかわしつつ、一定の距離ごとに来る障害物をかわさ

なくてはならない。障害物は最初下にに出た後は、上から下の順番で出てくる。障害物の上についている電灯には当たり判定がないことも覚えておこう。

上でも下でもどちらでも構わないが、一方の編隊を集中して攻撃しよう。画面の真ん中において、上下両方の編隊から弾を撃たれてしまうのが一番悪いパターンだ。

この編隊は一番前まで進むと、Uターンして戻ってくる。「Uターン禁止」の標識が出てくるときは、戻せずに前のほうで止まっているので、できればこの時にやっつけてしまおう。

ごくまれにカプセルと弾が重なってよく見えずにやられてしまうことがある。カプセルを持っているザコにも注意を払おう。

ビックバイパー	ミサイル・ダブル・オプション×2
タコ	2WAYミサイル・ティルガン・オプション×2
ツインビー	ティルガン・オプション×2
ベン太郎	ボン・ミサイル・ダブル・オプション
ひかるちゃん	スプレッドボム・オプション
マンボウ	サーチレーザー×2
ミカエル	ラウンドショット・バワー×2
こいつ	こいつミサイル×2 WAY・バワー





## Point D

敵機はまだまだ続く  
「追い越し禁止」地帯

さて、「Uターン禁止」地帯を抜けると、今度は「追い越し禁止」地帯である。ここさえ抜けてしまえば、後半はそんなに難しくない。どうにかしてここを突破しよう。

ここではシルヴィアとモヒカンと匹が1セットになり、まとめて敵に並んで後ろから出てくる。

「追い越し禁止」の表示が出てからは、敵は自機より前に出てこない。

自機が後ろに下がれば敵も一緒に後ろに下がって行くぞ。

ここで前半からとっておいいた菊一文字を使うのだ。この集団は2回出てくるので、菊一文字が2個残っていれば確実に抜けることができる。

1億でも1回目の編隊をギリギリまで引きつけて使えば、次の編隊を巻き込むことができるぞ。ここでのポイントは、菊一文字を使ったら自機も一緒に後ろに下がるということだ。そうすると、一緒に敵も下がっていくので、菊一文字が長い間敵に当たるぞ。

もし菊一文字がなく、後ろにも攻撃できない場合は、画面左上でミサイルをスクロールさせ、後ろに流して当てるというやり方を使うか、追い越し禁止が解除されてから、敵が



↑ここで1回使って、

前に出ていくところをよく見て後ろに抜けるしかない。ここでのよけはかなり難しいので、なるべく菊一文字を持ってくるように心がけよう。



↑ここでもう1回。  
一緒に後ろに下がること。

D



## What's parody?

さて、このステージでは、トラップの前に必ず標識が出てくるよね。出てくる標識のほとんどは、実際に道路の前に立っている標識と同じなのだ。これから免許を取ろうと思っている人は、この機会に覚えてしまっておいた方がいいかな？



E

## Point E

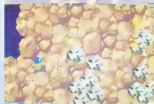
「落石は奈良の鹿」注意  
後ろで撃てば問題なし

鹿間の前半を抜け、上に進むと「落石注意」の標識が出る。岩は撃てば壊せるので一番後ろにいて撃てれば、やられることはないはずだ。

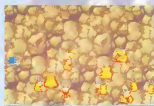
次に出てくる標識は「鹿（動物）注意」。なぜ鹿が落ちてくるのかは全く謎だが、落石と同じく撃てば壊せることができるので、これまた一番後ろで撃てれば大丈夫だろう。

どちらの場所でも注意することは、カプセルに目がくらんであわてて突っ込んでいけないようにすることだろう。

ランクが上がっていると、カプセルを持っているザコが弾を撃てることがある。背景にまぎれてとても見にくいので注意しておこう。



↑後ろで撃てば問題ないね。



↑なぜか鹿が降ってくる。同じく後ろにしよう。

F



## Point F

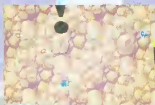
知らないとかやられる「I」注意  
「I」をうまく誘導しよう

次に出てくる標識は「I」注意。なんだかわからないかもしれないが、そのまんま「I」が随ってくるのである。撃っても破壊できず、大きさもかなりでかいので、かわすのには少々苦労するかもしれない。

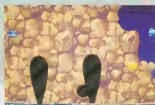
「I」は自機のX座標に反応して落ちてくる。落ちた後、ある程度スクロールに流されるので、画面の一番左にいたりするといきなり潰されてしまうぞ。

まず標識が出たら画面の中央下くらいに移動し、最初の「I」が落ちてきたらす〜っと後ろに下がる。

下がった後に「I」の跳ねる高さより上にいけばOKだ。上に行くとときは、ザコにぶつからないように気をつけよう。もし装備がない場合は、なるべく先にザコを倒しておいてから画面の中央に潜むようにしよう。でないと、上に行こうにもザコに邪魔されて行き場がなくなってしまうぞ。



↑最初はこの辺りにいて…



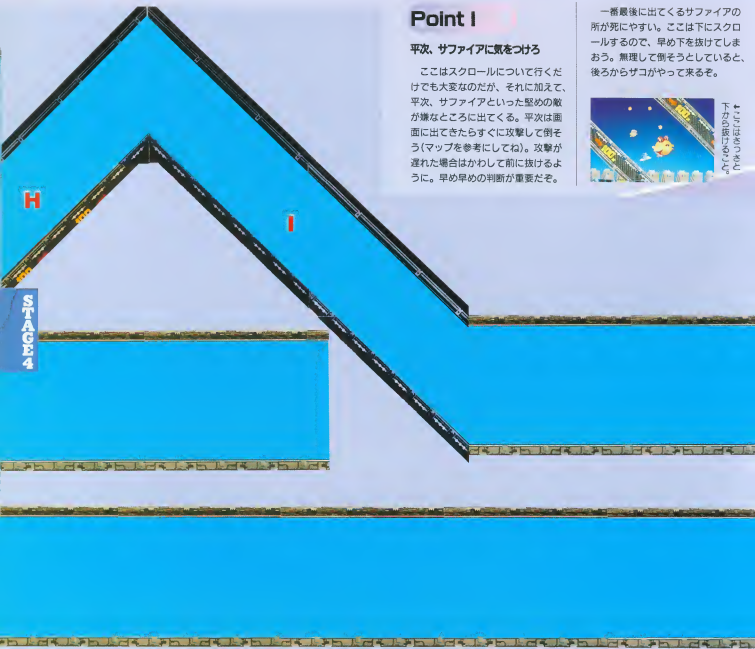
↑後ろに下がって上へ。ザコに注意。

## What's parody?

今回は「ちゅちゅキャラ」に選ばれてくる哺乳類こと「ちゅちゅちゅちゅー」。今一つ地味だけど、このキャラはツインビーやパロディウスだ！にも出てきているよね。

相変わらず自機をしつこく追ってくるので気をつけよう。





## Point I

### 平次、サファイアに氣をつける

ここはスクロールについて行くだけでも大変なのだが、それに加えて、平次、サファイアといった堅めの敵が嫌なところに出てくる。平次は画面に出てきたらすぐに攻撃して倒そう(マップを参考にしな)。攻撃が遅れた場合はかわして前に抜けるように。早め早めの判断が重要だぞ。

一番最後に出てくるサファイアの所が死にやすい。ここは下にスクロールするので、早め下を抜けてしまおう。無理して倒そうとしていると、後ろからザコがやって来るぞ。



## Point H

### スクロールに押されるな!! 最後の難関「蛇行地帯」

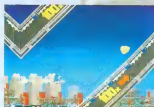
謎の障害物落下地帯を抜けると、最後の難関「蛇行地帯」に突入だ。

ここではルーレットカプセルが多く出てくるので、取りたくない人はルーレットの位置を覚えてしまおう。

目押しする自信のある人は気にしないで全部取ってしまえばよい。標識が出てから数えて1・4・7番目のザコがルーレットカプセルを持っている。ゲーム中にザコを数えている暇はないと思うので、地形で覚えてしまうのがいいと思うぞ。

ここでは画面がジグザグにスクロールする。氣をつけることは、下に

スクロールするときはなるべく下のほうに、上にスクロールするときは上の方にいるようすること。でないとなんと敵に弾を撃たれたときに、逃げ場がなくて死んでしまうことがある。? 速あればスクロールに押されることはないはずなので、追いつめられてしまわないように氣をつけよう。



↑後々のことを考えると取りたくないよね。





## VS BOSS

ドリルの隙間を抜ける!!

「クレーン・コア」

あのビックコアが、今度は工事現場で改造されて帰ってきた!!

## 再帰したテーマと共に登場だ

長い長い工事現場を抜けてボスのエリアに近づく、聞き覚えのある音楽が流れてきたよ。そう、シリーズで毎度お馴染みのビックコアが、交通整理ロボットに改造されて再び登場!! コアを信号機と取り替えただけでなく、現場にあった工場で武装して戻ってきてるぞ。

## 攻撃方法は3通り

この「クレーン・コア」はスパナ、ハンマー、ドリルの3つの工具で同時に攻撃してくる。スパナ、ハンマーはアームに取り付けられており、自機に近づいて叩こうとしてくるぞ。ドリルは後方についている発射口から画面左へとまっすぐ飛んできく。このドリルは必ず自機を狙ってくるわけではないのを見ておこう。

## 最初にハンマーを壊せ

この3種類の攻撃を同時にかわすのはかなり無理がある。そこで、上に取り付けてある工具を先に壊す



↑このように、  
ドリルのアームを  
壊すのがポイント

ことにする。スパナよりハンマーの方が耐久度が低いので、下についているハンマーを先に叩く。ボスのテーマが流れてきたら画面の一番下に移動し、ショットを連射しておく。



↑ボスのアームを  
壊すのがポイント

出てくると同時にハンマーを攻撃し続けられ、本体の攻撃が始まる頃にはもうハンマーは壊れているはずだ。

## 次はスパナを狙う

ボスが動き出すと、上についているスパナが自機を狙って動いてくる。だが、ハンマーを撃ったときの高さにいればスパナには当たらない。このまま下のほうでドリルをかわそ



う。上下には小さく、左右には大きく動く感じがかわすのがコツだ。スパナが上に飛んだらさかさず攻撃し、再び動いてきたらまた下のほうに逃げるようにすればよい。ここで気を付けてほしいことは、スパナを壊して飛び散ったときも、柄の部分には当たり判定が残っているということだ。壊したからといって油断してしまうと危ないぞ!!

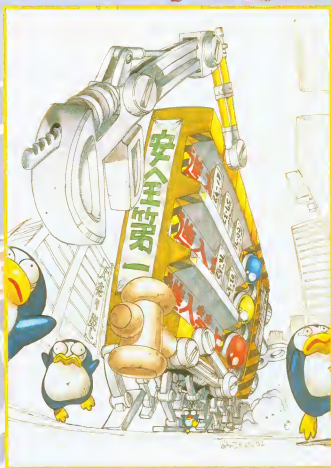


↑飛んでくる柄に注意!!

## 3つのコアを壊せばクリア!!

2つの工具を壊すと出てくるドリルの量が増える。しかし、ここまでに2、3機死んでランクが落ちていれば、ドリルの隙間も多く、十分にかわせるだろう (ランクが上がっている場合については後でじっくりと説明する)。後はコアをガードしているナンバープレートをとっさず壊して、3つのコアを攻撃しよう。

ちなみにナンバープレートを壊した後の「進入禁止」の部分、破壊した後のコアの部分には当たり判定はない。ドリルの数が少なければ、中を抜けて後ろに回ることもできるぞ。



↑壊れたコアは  
後ろに落ちるぞ!!

## ランクが高い場合のドリル対策

ここに来るまでにノーミス、ないしは1ミスの場合は、ドリルの数がかなり多くなる。特にノーミスの場合、工具を両方壊した後は、ドリルがほとんどつながって見えるほど連続して出てくる。このドリルに対して強引に撃ち勝つのはかなり難しい。そこで、ドリルをあまり出させな



↑このように、  
ドリルの数を減らす  
のがポイント

い状態でボスを倒す方法を説明する。前項で述べたのだが、工具を両方

壊すと跳んでくるドリルの量が増える、ということを見ていたかな? そう、ということは、工具を片方しか壊さなければ、ドリルの量は少いままということになるのだ。

そこでハンマーを壊した後、スパナには攻撃を当てず、スパナが引込んでいるときにコアに攻撃しよう。こうすればランクが上がっていても、ドリルの連続攻撃を受けることなくボスを倒すことができるぞ。

スパナを残しておけば、ドリルは3〜4個がひびと固まりになり、連続して飛んでこないで、必ず抜ける隙間がある。この隙間をうまく抜けるようにしよう。

この方法を行う時は、自機の武装に注意してほしい。上に撃てる武器をつけていると(ダブル・ラウンド等)勝手にスパナに弾が当たってしまい、壊れてしまうことがある。こんなことにならないように、ここに来るまでに装備を正しく出ない武器(レーザー・ウェーブ等)に代えよう。

装備があっても難しいこの場所  
でも復活できないわけじゃないぞ

マップの攻略でも解れているが、4ステージで難しいのはとにかく前半である。ここで死んでしまい、そのままゲームオーバーになってしまいうちも多いことだろう。

ほとんどの敵が後方から出てくるので、装備がないと防戦一方になってしまう。追い詰められて死んでしまうことが多いのではないかな？

しかし、敵のパターンをよく考えて動くようにすれば、ここでの復活も十分に可能である。何事もあきらめなければ道は開けるのだ。

なお、ここでの敵の出現数、出してくる弾の数はここまでのランクによって大きく変わってくる。ここでは1〜2ミスで4ステージまで来たと想定して話を進めて行くぞ。



画シーンでの心得  
ベルが出てあわてずに

ここでのシーンはベルさえうまく取ってしまえば、結構楽に復活できる。だが、装備がないときにベルが出てくると、ついあわてて取りに行ってしまうがちである。

ベルを取りに行こうとして急いで前に進み、ベルを撃ちすぎて画面外に飛ばしてしまったあげく、後方から敵に攻撃されてやられてしまう、というのが一番情けない死に方である。



こんなことにならないように、ベルが出ても決してすぐに飛びつかず、周りの敵の動きをよく見て取りに行くようにしよう。チャンスの時ほど冷静にいかないとね。

それではこのステージの前半部分を

## 復活パターン



A地点・B地点の2カ所に分け（マップを参照）、それぞれの場面の復活について詳しく説明していこう。

Point Cからの復活  
復活への第一歩はまずは  
スピードから

下にスクロールしてから、B地点まで進むことができずに死んでしまった場合はここからの再スタートとなる。

まずカプセルを持っているザコ2体が前から出てくる。これを倒してスピードアップをとろう。できれば2速のほうがいいのだが、細か



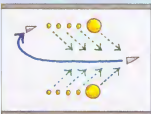
いけをするのにはちょっと速いと感じるなら1速のままでよい。その場合は前半を抜けて復活に成功したら2速にしよう。

後方上下からシルヴィア編隊  
どちらかを集中して攻撃しよう

続いて左上、左下からザコが2体

ずつ出てくる。弾を撃ってくるのに注意していれば問題ないだろう。

これを倒すと今度は左上、左下からシルヴィアとザコ4体の編隊が、正面からは平次が出てくる。まずは平次を優先して倒そう。平次を



倒したらそのまま後ろに下がり、上の編隊の後ろに回って攻撃しよう。ショットだけで編隊を全滅させるのは難しいのだが、少しでもザコの数を減らしておこう。

この後すぐに障害物が下に出てくるのだが、上のほうで攻撃していれば気にすることはない。



障害物に注意!!  
「Uターン禁止」地帯

障害物を通ざると、またしてもシルヴィア編隊が左上、左下から出てくる。上のほうの編隊を攻撃し、少しでも敵の数を減らしておこう。



シルヴィア編隊が前に過ぎた頃にまた障害物がある。障害物が上・下と出てくるので、目標は下から上に抜けよう。

「Uターン禁止」の標識が出たらこの時がチャンスである。上のほうに止まっている編隊を集中して攻撃し、一気に全滅させてしまおう。「Uターン禁止」が解除されると、前にいた編隊が後ろに戻っていく。上のほうの敵を全滅させていれば、弾をよけ



るスペースができています。後ろに逃げていく敵の弾を大きく動いてかわすようにしよう。



↑上のほうで敵の弾をかわそう。

### もしここでベルが出たら…

ここでベルが出るとうたが紹介される。障害物は来るが、敵は前方に溜まっているので、無理して前の方に取っていくのは自殺行為である。



ここはひとまず、ベルをなるべく画面の外にはじき出して、「Uターン禁止」が解除されてから取るようにしよう。

### ここを抜けばPoint Dが通断せず進もう

ようやくPoint Cの最後までやってきた。ここでは夕日のガンマンとザコが体がセットになって左上、左下から出てくる。ザコの数が少ないので、今までよりは進めるはずだ。



↑この4匹を逃さないように。

ただし、やや間隔を置いて出てくるので、常に後方には注意を払っておこう。ここで死ぬとまたA地点の最初からなので気を抜かないようにね。

### ベル地点も一気に抜けるためには「サファイア」を取るべし

A地点でカプセルを持っているザ

コを倒してベルが出た場合、なるべくなら菊一文字を取ろう。ボムや無敵を取るとその場しのぎにはなるのだが、自機は装備は足しきままなので、バーが切れると後がない。

そうすると、Point Dを過ぎた後にまた死んでしまう可能性がとても高くなる。一気に前半を抜けて復活するためにも、菊一文字を取るようしよう。これをえ取ることができれば、前半の復活は成功したも同然だ。敵が多く出てきたときに菊一文字を使えば、ここを突破することができるぞ。

### 日地点からの復活 まずはカプセルの回収 スピードとこいつWAYをつけよう

まずカプセルを持ったザコが2匹づつ2回出てくる。このカプセル4つを必ず回収すること。スピードを取ってからこいつWAYを取ろう。



↑この4匹を逃さないように。

### もしここでベルが出たら…

ここでベルが出たらラッキーだ。敵が出てくるまで少し間があるので、この間にさっさと色を調整してしまおう。



この後に敵のラッシュが2回ある。ボムだとラッシュを1回しかしのげないので、無敵が菊一文字を取ったほうがよいだろう。

### 堅めの敵 「サファイア」を素早く倒せ

カプセルを取ってから少し進むと、前からはサファイア、左上、左下からはガンマン・ヤンキーがバラバラ

に出てくる。なるべく前の方でサファイアを倒し、そのまま後ろに下がって弾をよければよい。サファイアをさっさと倒さないと逃げるスペースがなくなってしまうので、出現と同時に攻撃して早めに倒そう。



↑真ん中に出てくるサファイアをさっさと倒そう。

### 障害物と敵を同時にかわす ここが正念場だ!!

ここでは、シルヴィアとザコ2体の編隊、ヤンキーが入り乱れて出てくる。画面の前のほうに逃げておいて、敵が前に来るのを見計らって一気に



後ろに下がってしまおう。この敵は前に行くともうのまき去ってしてしまうので、後ろのほうで弾をよければ大丈夫だろう。ただし、この後シルヴィア編隊が後ろからやってくるので、敵が去っていったら一番後ろにはいないようにすること。

### もしここでベルが出たら…

もしここでベルが出ても、シルヴィア編隊やヤンキーと必死に戦っているはずなので、ベルを取りに行く暇はないはずである。どうにかショットで飛ばしておいて、後で回収するようにしよう。

それでも偶然取るチャンスがある



↑ここも攻撃が強い。飛ばしておいて後で取ろう。

場合についてだが、青ベルの場合はここでは使わずに次のシーンに取っておこう。菊一文字の場合は、すぐ後ろに流れていってしまうので、前からの攻撃に注意するべし。

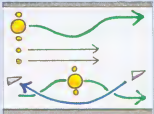
### 最後の舞闘!! タイミングよく後ろに抜ける!!

ここが最後の舞闘である。シルヴィアとザコ2体がセットになり、縦一列になって後ろから出てくる。この時にはもう「追い越し禁止」の標



識が出る。敵は自機を追い越すことが出来ないの、自機が後ろに下がると一緒に後ろに下がっていく。前に逃げることも敵も前に出てくるので、この時弾を撃たれると逃げ場がなくなってしまう。よって、画面後ろのほうで弾を上下に打てるようにしよう。

標識が消えると、後ろにいる編隊はまず下のほうで前に進んでくる。



この編隊は蛇行しながら前に進んでくるので、動きをよく見てタイミングよく後ろに抜けよう。後ろに回ってしまえばもう大丈夫。後は大きく弾をよければよい。

上に進む標識が出る所までくれば、死んでもここからになる。この画の後半は特に難しいところは無い。

このまま装備を立て直して後半のステージに挑もう。

### もしここでベルが出たら…

前半はもうここで終わるので、この場さししのければよい。

4発撃って青ベルに取って、取ったらずさず使ってしまう。取りに行く前に、シルヴィア編隊をなるべく後ろに下げておくのを忘れずにね。

# STAGES SD BOSS SDボスステージ

担当：ZEPHYRUS

今までのコナミのシューティングゲームに出てくるボスキャラがSD版で逆襲するステージだ。

次々とやってくるSDキャラの多彩な攻撃はこのゲーム中盤の最難関の場所と言えよう。ここをクリアできれば一周クリアも見えたと同然なので、頑張ってプレイしよう。

## コナミ開発陣の ステージコメント

ここは比較的是やくできたステージです。ひたすらテンポと爽快感のみを追求し、今までの「グラディウス」シリーズとは違った味が出せたのではないかなと思っています。

ボスの「カプチーノ」はパワーアップカプセルを飛ばしてくるということで、これでゲームになるのだろうかと思いましたが、鉄球（つまりハズレ）を混ぜることによって結構難らしい敵になりました。マニュアルでプレイしているある開発者は、ルーレットカプセルで必ず「OH! MY GOD!」を取ってしまい、このボスを倒したときには装備がなくなっているという状態で、いつも怒っていました。

## THE ENEMY LIST

キャラ名	得点	耐久力	キャラ名	得点	耐久力
 SDビッグコア	100	1	 クリスタルボールB1g	200	1
 SDテトラン	100	1	 イーグルサブJr. (ベッピーノ/スティープ)	200	4
 SDクリスタルコア	200	1	 カラー板夫Jr.	1000	255
 SDビッグコアMK II	300	1~2	 ザブ	100	1
 SDカバードコア	500	1~6	 カプセルかいじゅう「カプチーノ」	10000	32~64
 クリスタルボール	100	1	 鉄球	300	破壊不可





## Point A

まず出現機を倒すべし！

SDボスステージは、今までのコナミゲームにでてきたボスのSD版キャラが、列をなして画面を縦横無尽に駆け巡る。

このステージは中盤の最大の難所とも言える難易度を持つ場所なので、マップで出現パターンを覚えて、早めに敵を倒していくのがクリアへの道だ。



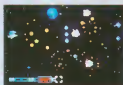
↑この星が出現の合図だ。

## Point B

クリスタルボールに注意！

スタートしてSDビックコアの編隊がやってきているときにまぎれて飛んでくるクリスタルボール。

こいつ(といっても自機ではない)はなかなかの曲者で、SD編隊の攻撃に気をとられすぎていうと、うっかりボールに直撃してしまうこともしばしば…。特にこの前半で装備の復活を仕直そうとする人はフル装備以上に気をつけて攻撃しよう。



↑このようにクリスタルボールは、敵の攻撃に気を配りながら避ける必要がある。

しかし、フル装備といっても、ペン太郎、ビックバイパーなど、広範囲に攻撃ができないような機種はこ用心。フル装備でもクリスタルボールの特攻に当たる場合が非常に多い。

この後に出てくるイーグルサブのベルが出るまでは、バリアをつけて進んでいく方が安全だ。



## What's parody?

SDビックコアのパロディはグラディウスIのビックコア。

この写真を見て思わず「なつかしい～」と口にした人も多いはず。グラディウスIは1985年製作。つまり極バロから9年前。やったことがない人もいるんじゃないかな？

グラIでの攻撃方法は、4本のレーザーを上下に移動しながら撃ちまくるというもの。極バロと同じだね。このことから極バロは細かくところで歴史を感じさせてくれることがわかる。



## Point C

イーグルサブで赤ベルを！

中央にSDビックコアの編隊が2列現われたら、次にイーグルサブが2体控えている。途中、板夫も出てくるので、あせって板夫にぶつからないようにしましょう。

イーグルサブを倒すと、当然画面はベルの嵐。そしてここで取るベルの色は赤ベルだ。また、このとき現われるクリスタルボールBが突っ込んできたり、破裂したりするので注意しよう。

もし、ここで赤ベルが取れなかったらバリアを張るか、バリアをスタンばっておいて青ベルを取っておこう。



↑弾に注意してうまく赤ベルを取れ！

## Point D

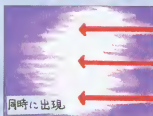
### 恐怖のSD編隊攻撃！

いよいよ恐怖のSDキャラ編隊攻撃が始まる。

まず、図A・イのように前3列がきた後に、前3列・後ろ2列の編隊がくる。

ここは画面左下でうまく弾を誘導しながら後ろのSD編隊を早めに倒していこう。

こいつなどのように上下に撃てる機種は、後ろ2列の間に入り、速攻で攻撃できるが、敵の弾には十分注意が必要。



## Point E

### 第一文字を使用せよ

前から5列、後ろから5列のSD編隊の標識が出るが、実際編隊がでてくるのは真ん中を除いた前後4列である。順は、前1・2・4・5と後ろ1・5が同時に、その後、後ろ2・4がくる。

ここは第一文字を張った方が無難だが、もし、無いのなら、画面前方で前列を攻撃し、中央に敵の弾を引きつけながら徐々に後ろに下がっていこう。

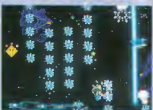


## Point H

### 敵の出現直後に第一文字を！

画面いっぱいSDクリスタルコアが攻撃してくる。

ここは赤ベルを取っていれば、編隊が出現する直前で画面前方に第一文字を張れば大丈夫。もし無い場合は、画面左下で攻撃しながら敵の弾をアドリブで耐えていくしかない。ここはバリアが欲しいので、ゲージをあらかじめ合わせておくように。



1 第一文字があれば、ここからは全く怖くない。

## What's parody?

このステージに登場する、色とりどりのカラー板矢。

一瞬見て気づく人もいるかもしれないが、あの有名な伝説的なゲーム「ゼビウス」に出てくるキャラ、バキュラに似ていると思うのは気のせい？



©ナムコ



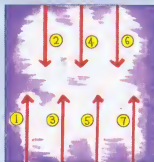
## Point F

### 遅れてきた後ろの編隊に注意

まず、ポイントEで後ろの中央の出現標識の編隊が出ていないことに注目。この編隊は遅れて、このポイントで出現するのだ。

先程の残った1列のSDテトラン編隊と、画面上下からSDクリスタルコアが2列同時にやってくる。

ここはまだ後ろの標識がでているうちに標識の下で待って、出現と同時に攻撃しながら前の方に少しづつ進んでよけよう。



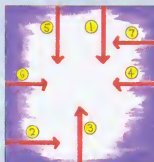
## Point G

### 複雑な攻撃に惑わされるな!

非常に多彩な編隊攻撃をしにくる場所である。

図オのように編隊は次の順序で仕掛けてくる。

- 1 画面右から下へ、そして左下から右へ攻撃。
- 2 その後画面中央下あたりと右端中央からほぼ同時に上、左と攻撃
- 3 画面左端と上から右と下に攻撃。最後に右から左へ攻撃  
この場所は前よりも後ろからやってくる編隊を優先して攻撃しよう。



## Point I

### 編隊攻撃地帯ラスト

図のように8つのSDテトラン編隊が後ろからやってくるが、さっきのポイントIで菊一文字を張っているのなら、全く怖くない。そのまま菊一文字の前にいよう。

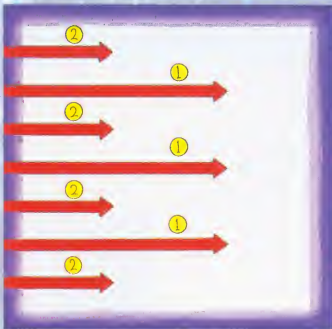
しかし、前に行きすぎて次に現われる板斧にぶつかる危険がある。菊

一文字の効果時間を把握しておくことも必要。

もし、菊一文字を持っていない場合、この場所はSDステージ最難関の場所ともいえるところである。

オプション系の機種は画面下で縦1列にオプションを並べて広範囲攻撃するか、ティルガンを持っている機種ならティルガンを使って攻撃しよう。

こいつなど全く後ろが攻撃できない機種は、後ろから7列の編隊が2・4・6列目→1・3・5・7列目の順でやってくるので、画面一番右下スタンばっておいで、最初に行ってきた6列目を徐々にさかかって攻撃だ。6列目が全滅するころには7列目の出現が始まっているので、すでに倒した6列目のラインに移動して7・5列目を倒そう。



↑もし無い場合はバリアや、ティルガンをつけて下側で攻撃。



↑この場所はスプレッドボムを持つひかるちゃんが一番楽。

## Point J

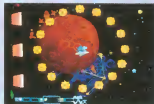
### サブ地帯はこう抜ける！

地帯のSD編隊が終わったら、次はサブが3種類のフォーメーションを組んでやってくる。

まず、サブがくる前に板夫が3枚くるので、その3枚をよけたら、画面中央に自機を移動させよう。そして写真のようにければ全く怖いことはない。途中向かってくる板夫に

は注意しよう。

始めから画面中央にいかなくても、画面左端の上か下ですべての敵を誘導して撃つことができるので、真下が撃てないような場合はこの方法で抜けた方がよいだろう。



↑まげ真ん中。



↑板夫をよける。



↑板夫をよける。



## What's parody?

グラディウスIIのステージ3のボスとして出てきたクリスタルコア。

今回もSD版として大・小と2つのパターンで登場するぞ。特にステージ後半に出てくる大型版SDクリスタルコアは前作同様、手強いぞ！

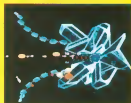


## What's parody?

SDテトランはサラマンダに出てくるステージ2のボスのパロディだ。

前作もかなりの強敵だったが、SD版となった今回もなかなか手強いキャラクターとなっている。

機会があれば、ぜひサラマンダもプレイして欲しい。







## Point K

### 天敵、オプションハンター！

グラディウスIIにも登場した、恐怖の存在オプションハンター。誘いで字のごとく、捕まるとオプションを奪って逃げてしまう。うまく逃げないと、せつかくのオプションを根こそぎ奪られて悲惨な目にあうことも…（オプション系以外の機種ならば、1段階パワーダウンする）。



↑オプションハンターは、捕まるとオプションを奪って逃げてしまう。

## Point L

### SDテトランの誘導に注意！

ポイントKの後、上下からSDテトランの編隊がやってくる。上下いずれかの出現標識が出たら、左上もしくは下に自機を移動させ、テトランの撃つ弾を誘導しつつ逆方向によける。でないと、弾に囲まれて逃げ道が無くなる場合があるぞ。



↑上か下から半月ぶりで攻撃しないとい敵の弾に囲まれるぞ。

## Point M

### SDレーザーは連続だ！

SDテトランを抜けるとすぐに、前からSDクリスタルコアの編隊がやってくる。この編隊は確実に倒しておかないと、次に出てくるSDクリスタルコアの大量と合流してとても辛くなるので、素早く倒すこと。

SDクリスタルコアの大量は出てくる前になるべく画面左端の一番上か下で待ち、出現と同時にある程度倒して逃げ道を確保しよう。そうしないと、出現したときに発射されるレーザーと弾に囲まれてしまう怖れがある。もし、菊一文字が2発以上残っていたら、迷わず使ってしまう。



↑SDクリスタルコアは、連続で1体目を倒すべし。

## What's Parody?

グラディウスではモアイと並んでおなじみとなったザブだが、もちろん今回も登場する。

今回は今までにない様々なフォーメーションで攻撃してくるので、気をつけよう。攻撃は相変わらずのパターンなので怖くはないぞ。



## Point N

最強SD軍団は菊一文字で全滅だ

まず前後から2回、SDビッグコアの編隊がやってくる。この攻撃は前より後ろを優先して攻撃するようにしよう。

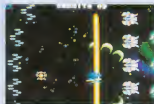
次にSDキャラ最強の敵、SDビッグコアMK IIとSDカバードコアの大隊が待ち受ける。赤ベルを取

ているのならば、菊一文字が1発残っているはずなので、SDビッグコアMK IIの前に菊一文字を振り、重なるSD軍団を全滅させよう。

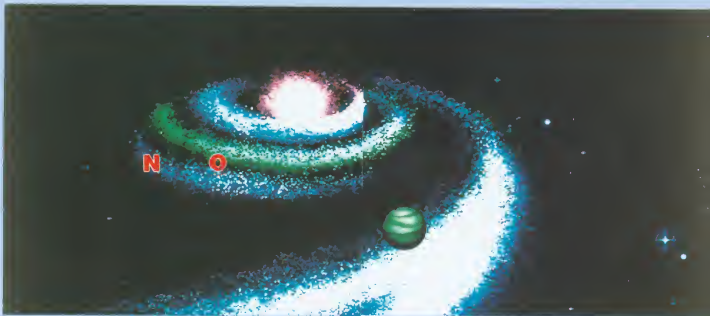
もし、菊一文字をここまでに使いついてしまったり、赤ベルが取れなかった場合は、SDクリスタルコアのときのように画面一番上から下で出現と同時に攻撃すれば、1発目のレーザーはよけられる。



↑後ろからの編隊を優先して倍そう。



↑残り最後の菊一文字でSDビッグコアを全滅だ！



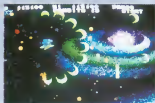
## Point O

ボス手前でも気を抜くな

最後の展開を抜いたら、あとは坂夫とクリスタルボールBigが何回かやってくるのみである。気を抜いてやられないように、クリスタルボールの破裂弾には十分気をつけよう。

もし、この時点で画面にベルがあるのなら、ボスに着く前に赤ベルを取り直そう。なぜなら、次のうさぎステージには赤ベルが非常に使える

場所があるからである。先に取っておいたほうが次のステージの展開が楽になるぞ。



↑ボス前。  
レガシ気を抜かないこと。

## What's parody?

グラディウスIIに出てきたプレイヤー最大の強敵、オプションハンター。

艦バロでもやはり懐かしい存在として再登場だ。しかし、出現や誘導の方法がグラディウスIIとは全く変わっているので、攻略法をよく読んで気をつけてプレイしよう。





# VS BOSS

激怒のカプセルには要注意!!

## カプチーン

背景からやってくるヘンな奴。  
でもバカにしていると激怒の攻撃が君を待っている!!

### その名はカプセル怪獣

SDステージのボス、カプチーン。通称通り、攻撃をしにくく、パワーアップカプセルを大量に出してくる。もし、この手前あたりでミスをしてもしこまできれば完全復活が可能である。だが、カプセルに混じって鉄球も飛んでくるのでうまく見分けることがポイントだ。

### 怒と激怒の違い

このカプチーンは3つの攻撃をしにくく。

1つは自機に向かって突っ込んでくる攻撃。

2つ目は一定時間たったら立ち止



↑「怒」の攻撃。波状にカプセルを出してくる。

まって波状にパワーアップカプセルと鉄球を出してくる「怒」。

3つ目は「激怒」。カプチーンが自分を中心に画面全体に鉄球とカプセルを放射する。しかも、このときに限って、カプセルはすべてルーレットカプセルになっているのだ。やはり、ルーレットはマニュアル時には取りたくないアイテムなので、こちらとしても「激怒」であろう。

### 攻略パターンは誘導にあり!!

まず、カプチーンが現われたら、画面左端の真ん中にいる。そしてカプチーンが突っ込んできたら、ギリギリまで近づくの待ち、近づいてきたらカプチーンの上部スレスレの座標に移動する。そしてカプチーンを這うように動いて攻撃をしよう。

こうすればカプチーンを一定の動



↑そしてこれが「激怒」。カプセルは全てルーレットカプセル!!

きにハメることができるぞ。もし、失敗してカプチーンがヘンな動きを



↑まず左端中央で待ち...



↑ボスが近づいてきたらスレスレの位置で移動。

するようになってしまったら、あわてずに、画面上で常にカプチーンから離れるように逃げまくりよう。

カプチーンが止まると始めに「怒」の攻撃がくるので、このときはなるべく離れるようにすること。そして、カプセルに混じって飛んでくる鉄球にはくれぐれも注意。もし、ここで復活や装備をし直したい人はあせらないように。

しばらくすると、次は「激怒」がやってくる。やはりこの攻撃になるときはカプチーンが止まったら、なるべく離れないように。そして攻撃してきたら、飛んできた鉄球を最優先でよける。その後はまた一定時間



動いてから「怒」→「激怒」の繰り返しである。

カプチーン自体の耐久力はかなり弱いのて、フル装備ぐらいの状態になっているならば2回目の「激怒」あたりまでには倒せているはずである。

カプチーンはきちんと誘導さえマスターすれば、全ステージ中でもかなりやさしいボスの部類に入るのはないだろう。あと、もしルーレットカプセルを取ってしまっても、その時点でもうパワーアップする必要がないのなら、最後まで回しっぱ



↑止まるタイミングに備えればいつでも画面端で止めることができる。



↑時間がたつと自爆せざるを得ない。

なしでもかまわないであろう。



↑ノーミス状態で行った時の攻撃。まさに発狂!

ゲーム中、中盤最難関のSDステージ。もちろんミスしてしまうと復活するのも大変難しいので、ここでゲームオーバーになる人も少なくない。

そこで、復活場所でも最も難しいと言われる2地帯をこれから攻略するので、これを読めばバッチリだ！ SDステージ復活パターンその1 SDステージの前、中盤でミスするとまず戻されるのがこの場所。

始めると辺りには何も無く、イーグルサブJr.が右上に一匹いるだけ。

しかし、このイーグルサブJr.の身体は全て青カプセル。



↑なんと全て青カプセル。

と、いうことは、「左右からやってくるSD編隊を青カプセルで全滅させて、赤いパワーカプセルを取って行け」と、いう意味なのだ。

だから復活が始まると、前後からSD編隊がやってくる。

では、この復活パターンを順を追って説明しよう。

## シーン1

まず、1速上げるとイーグルサブが右上にいますので、速攻で目の前で攻撃して、まず青カプセルを出現させておく。

そして、SD編隊が左右からやってくるのだが、この復活パターンで始まる敵の攻撃は、前述のステージ攻略のPoint Dから始まることを覚えておこう。

まず、前3列からSD編隊が来るので、青カプセルをすくにとらずに一番上の編隊を倒しながら、4つのカプセルの上の2つを連続して取る



↑順番タミングは5機くらい倒している時がベスト。

## 復活パターン SDボスステージもこれでバッチリ！



ようにする。

すると、前3列のSD編隊が全滅して3つの赤カプセルが出るので、これを取って2速目を取り（0速スタートの場合は2つ取って2速にする）、残りの赤カプセルはすくには取



↑後ろのカプセルでパワーアップすることを忘れずに。

らず、後で取るように残しておこう。

そして再び、SD編隊が前後から前3列、後2列と連続してやってくる。ここも前の一番上のSD編隊を攻撃しながら、残りの青カプセル2つを取って、前後から来るSD編隊を全滅させよう。

そうしたら、後方で全滅したSD編隊の赤カプセルを2つ回収してこいつWAYにパワーアップする。

## シーン2

次に前後から7列のSD編隊が、前1・3・5・7、後から2・4・6列目の編隊が先にはやってくる。



↑まげ中央前よりにいるように。

この時点で、さっきの編隊を全滅させていれば、ベルがひとつ画面の中央に出現しているはずである。

先ほどのSD編隊の攻撃にやられないうちに、すばやくベルを撃ち、緑ベルにして画面中央で攻撃してく



↑ここで復活/パターンの命運が決まるので慎重にベルを合わせる！

るSD編隊を倒してカプセルを回収して、パワーを上げていこう（パワーアップはショットのみでよい）。



↑この位置を基準に左右に動いてベルを回収しよう。

## シーン3

ベルパワーが切れるころ、SD編隊は前述の攻略のPoint Hが始まる直前になっているはずだ。

その時に、再びベルがひとつずつ出現しているはずなので、今度は赤ベルにして取る。



↑この色の合わせも難关に！！





これで第一文字を第5攻撃の途中で  
で振れば復活はOKだ。



↑これで第一文字を振れば  
バッチリ。

とにかく、ここでの復活パターンの  
ポイントは、出現させたベルをい  
かにうまく合わせるかがポイントな  
ので、よく練習してマスターしよう。

### 復活パターンその2

次に復活場所でも誰もが苦しむ場所  
はここだろう。

前述の復活パターンのように、スタ  
ート時にイーグルサブJr.が右下に  
一匹いるだけなのだが、今度はカプセル  
がマニュアル時に4つ全てがルー  
レットカプセルになっているのだ！  
だからここでは、いかにすばやく  
ルーレットをうまくそろえるかがポ  
イントになる。



↑今後は全てルーレット、  
ヒドイ！

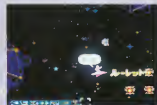
### 4 悪びずルーレットカプセル!!



### シーン1

まず、始まる時右下にイーグルサ  
ブJr.がいるのですばやく倒し、カ  
プセルを出す。なお、この場所は前  
述の攻略のオプションハンター直後  
の編隊から始まる。

イーグルサブJr.を倒し、4つか  
プセルを出したらパワーアップボタ  
ンを連打しながら、ルーレットカプ  
セルをひとつ取ろう。(0 速スタート  
の場合は2つ)。



↑必ずパワーアップボタン  
を連打することを忘れず!!

パワーゲージに何も無い時に、連  
打してルーレットカプセルを取れば、  
ほぼ必ずスピードUPになるのだ。

スピードUPして2速にしたら、



↑この敵を処理してから残  
りのカプセルを回収しよう。

残りのカプセルを取りにいくとその  
前に画面外から来たSDビッグコア  
の編隊の攻撃にやられてしまう。

だから、スピードUPしたら、いっ  
たん後ろに下がって、攻撃して来る  
SDビッグコアを倒してから、残り  
のルーレットカプセルを取り、次の  
敵の攻撃が来る前にこいつパワーを  
目押しで取ろう。これでこの場所の  
復活はバッチリ。

ちなみにルーレットカプセルは、  
選みたいパワーゲージのひとつ前の  
ゲージが光っている時にタイミング  
よく押せばうまく選べるぞ。

ここの復活パターンや、他の場所  
で、ルーレットカプセルを間違えて  
取ってしまった時に失敗しないよう  
にルーレットの練習をしておこう。

### 復活パターンは練習あるのみ

とにかく復活パターンは1度や2  
度でマスターできるほど易しくない  
ものだ。

だから前述の場所で終わっても、  
再び最初からプレイせず、コンテ  
ニューして練習しよう。それが1コ  
イングリアへの最も早い近道となる  
だろう。



↑それ! ベルだ。

# STAGE6 RABBIT うさぎステージ

担当：ZER-K・M

月の世界で熱い戦いが繰り広げられるこのステージ。  
グラフィックもののゲームの中では1、2を争う美しさだが、攻撃は結構手強いので、グラフィックに見とれてやられないように気をつけてプレイしよう。このステージを超えれば残るのは最終面のみ！頑張ろう。

## コナミ開発陣の ステージコメント

ここは某女性デザイナー(うさぎ好き、「ちちびんたつかさ」よりも強い)が強引に入れたステージです。そのためこのステージに出現する敵は「ペンギン」ではなく「うさぎ」がメインになっています。

ボスの「かぐや姫」は、『よしこ&よしお』の『よしお』を縦にした攻撃プラス「うさぎ」がメインになっているのでキャラクターはうさぎレーザーにするとこの設定で考えたボスなのですが、結果的に他のゲームに似てしまったというのが実際のところですね。

## THE ENEMY LIST

キャラ名	得点	耐久力	キャラ名	得点	耐久力
 ばー坊/びー坊/ぶー坊/べー坊	100	1	 世界でただ1匹の「ウサ男」	0	1
 ニッポニア・ニロボ	100	1	 キーネ&ウッソー (おもちつき 役おはぎの丹波亮守)	1000	8
 お団子軍団3時のおやつ	各100	1	 不死つぼうさ	300	2
 ラサタンロケット	500	8	 イーグルサブJr. (ベッピー ノスティープ)	200	4
 うさダッカー (人海うさ)	100	1	 かぐや姫	10000	24
 うさダッカー (穴掘りうさ)	100	1	 麗	1000	
 ジャンピングうさ	100	1	 耳	1000	
 お茶所ハッチ	500	8			



## Point A

まず、ステージが始まってザコが出てくるが、ここで一緒に出現するサタンロケットにまず注意して欲しい。このロケットは耐久力もかなりあるので、こいつやひかるちゃんのような強いショットパワーを持つ自機以外は基本的に相手にせず、ザコ編隊を優先して攻撃しよう。

しかし、ここでミカエルを使っ

## ミカエルのウェーブは超強力!!

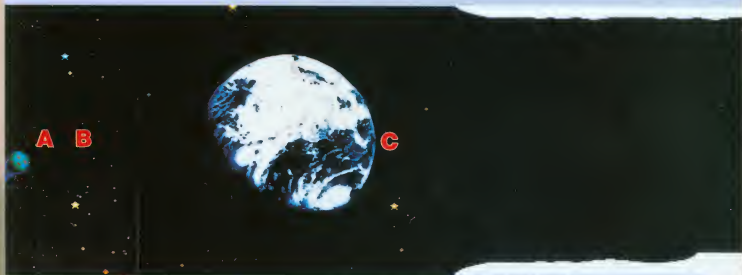
いる人にとっておきの情報がある。それはこのステージ前半だけはウェーブショットがかなり使えるということだ。何でも買通るのでロケットも一撃で倒せるぞ。

ミカエルを使用しているなら前半はウェーブで進もう。



↑ラウンドショットでは辛いので、

## 4 見ようこのウェーブの威力!!



## Point B

## ロケット地帯は赤ベルで!!

ザコ編隊と共にサタンロケットの攻撃が止んだ後、今度は9本のサタンロケットがやってくる。

このロケットがくるまでには、前半のザコ編隊がベルを何個か出しているはずなので、SDボスステージのラストで赤ベルを取らなかった人は、うるさいザコがいらないこのロケット地帯の間に絶対赤ベルを取ろう。

ここで取れないと、この先の展開からではなかなかカバー合わせをしている暇がないぞ。

なお、ここでベルを取る時にはくれぐれもロケットには注意。また、ロケットは分離しても後ろのブースターにも当たり判定があるので、ロケットが発射したからといってブースターに触れぬように、心がけてプレイしよう。



↑この間が、赤ベルを落とすチャンス!!

## Point C

## ハッチを優先的に!!

まず、画面上下にうさタッカーが出たり隠れたりして攻撃してくるので、ぶつからないように処理をしていく。そして、ばー坊、びー坊などのザコキャラを相手にしながら進んでいくと、途中でお祭所ハッチと呼ばれるハッチが上下4つあり、ザコを出してくる。この時やってくるサタンロケットにも注意するように。この地帯ではハッチ優先で攻撃していく。でないと、ザコがよけいに出現してバニックになる恐れがあるからだ。

なお、前までに赤ベルを持っていると、オプション系の自機やひかるちゃんはミサイルが撃てないので、下の方を優先的に攻撃しよう。



↑ハッチを優先して攻撃しよう。



↑ひかるちゃんはここで出げて進んだほうがいい。

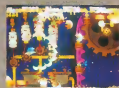
## Point D

### キーネ、ツキ地帯その1

そして、キーネ、ツキ地帯に入  
るのだが、まず一番最初のキーネは  
出現した時から2回目をついた時に  
上に抜けるようにしよう。

しかし、上に抜ける時に2体のう  
さダッカーがやって来るので、後ろ  
に攻撃できない自機は2体が出て  
くる前に出現と同時に倒すようオブ  
ジョン等をうまく利用して2体を倒  
してから前に抜けること。

そうしないと、キーネを抜ける時  
に撃ち残したウサダッカーが追いか  
けてきて自機を攻撃してくるからだ。  
ここは確実に2体倒してから進む  
ことを十分覚えておこう。



↑ウサダッカーは2  
体を倒してから抜  
けるようにしよう

## Point E

### 3体目のうさぎに注意!!

これは「不死つぼうさ」と呼ばれ  
るキャラで、ツボを破壊したら中か  
らうさぎが出てきて攻撃をしてくる。  
ツボを破壊したからといってうかつ  
に近づいたりしないようにしよう。

そうしないと、うさぎの撃つ弾に  
いきなりやられてしまう場合もある  
からだ。この場所ではうさぎを倒し  
たのを確認するまで近づかないほう  
が安全だぞ。

## Point F

### 3体目のウサダッカーには要注意。

なぜなら、2体目までは確実に倒  
しているのに、次の3体目を忘れて  
ミスする機会をよく見かけるので、  
3体目ということをして、ここを通過  
する際には絶対に忘れないように。

あと、この辺りのキーネ地帯は抜  
け道が狭いので、常にもちつき役の  
うさぎと、その上を通るザコにはく  
れくれも注意していこう。



## Point G

### ジャンピングうさ地帯は要注意!!

キーネ区ウッサー地帯を抜けたら、  
次は後半の難所のひとつ、ジャンピ  
ングうさ地帯に入る。

こいつなら、こいつWAYを4段  
船以上にして、画面の左側中央に  
いるだけで大丈夫だ。だが、他の機種  
ではどうもいかない。ここは前半に取  
っておいだ赤ベルを使うのである。

まず、前からジャンピングうさ  
が3体来るのでこれらを倒してから画  
面中央から少し右側に1発一文字を  
張ろう。これで後ろからの攻撃は完  
全に避けられるはずだ。そして前か  
ら8体のザコ部隊が来るまでそのま  
まの状態をいよう。



↑こいつ以外は一文字で対処するよう

## Point H

### 最大の難所! 橋での戦い!!

前方からザコ部隊が見えた時、こ  
のステージ最後で最大とも呼べる難  
所、うさダッカーの大群攻撃が始ま  
る。

まず、最初によってくるジャンピ  
ングうさを一文字で倒すとザコが  
8体やってくる。この時にすばやく  
画面前方に移動し、画面の上下から  
わき出てきたうさダッカーの前に菊  
一文字を張ろう。張った菊一文字で  
弾を防げるからだ。

そしてその後、すぐにイーグルサ  
ブJr.がやって来る。この時、まだ菊  
一文字が1発残っているはずなので、  
イーグルサブJr.を攻撃しながら、



↑ジャンピングうさを倒  
して、菊一文字を張  
れば、うさダッカーは  
倒れる。

最後の菊一文字をすぐに張れるよう、  
ミサイルボタンを連打しよう。

もし、ここでイーグルサブJr.の  
出した赤ベルが取れたら最後のため  
に取っておこう。





# VS BOSS

## 4段階の攻撃を見切れ!!

### かくや姫

月の世界のお姫さまらしく、  
うさぎの耳をしたつまましそうな女子。  
でも、その正体は……?

#### やはり月のお姫様はかくや姫

月の世界が舞台のうさぎステージのボスはやっぱりかくや姫。

ステージにふさわしく、攻撃方法はうさぎ型のレーザー。

かくや姫はこのレーザーを多形に使いわけてくるので、なかなかあなだれないぞ。

#### うさぎ型レーザーのパターン

かくや姫の出す、うさぎ型レーザーのパターンには、「春はあけぼの」、「夏は夜」、「秋は夕暮れ」、「冬は…」とセリフを言いながら出す4種類のパターンの攻撃がある。ここでは、順を追って攻撃説明しよう。

#### 「春はあけぼの」

まず、すだれが上がるを出してくるのがこのパターン。

4つ1セットで真すくに飛んでくる。始めの3目までのうさぎは画面一番上でよけられるので4目のうさぎが出た時に下に下って、

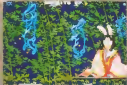


よけながら、かくや姫に攻撃すればよい。ちなみに、すだれには当たり判定はない。

#### 「夏は夜」

次に攻撃していると、今度は大小のうさぎが画面上下いっぱい飛び跳ねてくる。

この攻撃ではよけながらかくや姫を攻撃するのは危険なので、画面最上部に移動し、飛び跳ねてくるうさ



ぎを左右にかわそう。常に飛び跳ねてくるうさぎの軌道を見切らないと後方で追いつめられてしまうことがあるから注意しよう。

下方、または斜め下に攻撃できない機種、または復活の場合は次の「秋は…」になるまで、この方法でやりすこすのが安全だ。

#### 「秋は夕暮れ」

夏のときは今度はうさぎが小4匹、大2匹と計8匹ずつ自分に向かって突っ込んでくる。

この状態の時のうさぎ型レーザーは自分のY座標（すなわち自機の縦の高さ）に向かって突っ込んでくるので、攻撃が始まったら、すぐ、画



面の上で待つ。

そして8匹目が出てくる瞬間までその場所が耐えたら、立ち止まらず一気に画面一番左下に移動しよう。この動作を上下に繰り返しながら攻撃すればOK。

#### 「冬は…」

最後の攻撃はうさぎ型レーザーが一旦動いては止まり、またすぐに動くという変則的な攻撃方法をしてくる。

しかし、うさぎは同一パターンで動いてくるので、パターンがわかっているればまったく怖くない。

倒す方法はまず1匹目のうさぎ型



↑まずはこの位置で攻撃して…



↓下がりながら一番下でかわす。



レーザーが動くまでかくや姫の正面回りで攻撃し、うさぎが動いたら、すぐに画面の一番下に行くように後方に下がる。そして、またうさぎが止まっているうちに、1匹目のうさぎと2匹目のうさぎの間を通過してかくや姫に攻撃しよう。この頃にはかくや姫は倒れてきているはずである。

なお、補足的説明だが、この面まで3面以上ノミズで来ている場合はうさぎ型レーザーのスピードも速

くまっているので注意すること。ま

↓動きが止まったらこの位置で攻撃。



た、ここで連続プレイをすると「冬の…」の攻撃の弾道パターンが変わる場合があるのでその時は前述のパターンが適用しないので気を付けよう。



↑1コインで来たならしはくは上は当たらない。

# STAGE7 DISCO ディスコステージ

担当：リバック職人II

グラIIの大好きなゲーマーにとってみれば涙もののステージだろう。  
このディスコステージはグラIIの最終面のパロディなのだ。多少中身が違っているが、そんな事を気にするのはよそう。そういえば、パロだ！の最終面もグラディウスのパロディだったな？

## コナミ開発陣の ステージコメント

当初、このステージは別のシチュエーションで進んでいたのですが、前作の最終ステージが「グラI」のパロディであったこと、また「パロディウス」にはやっぱり「ちちびんたりカ」に登場して欲しいということで、「グラII」の最終ステージをディスコ風にアレンジしたのがこのステージです。「ちちびんたりカ」を登場させるのはいいのですが、あの動きを変えようと「ちちびんたりカ」ではなくなってしまうということで、どういふように登場させるか悩みました（ピーッ！この後は放送禁止用語が続きますので削除します。コナミ広報）。結局さらに巨大になった「リカ」が背景を破壊しながらやってくるという形に落ち着きました（全国の「リカ」の皆さんごめんさい）。

## THE ENEMY LIST

キャラ名	得点	耐久力	キャラ名	得点	耐久力
 親子ジグザグ	100	1	 ミラーボールさん	100	1
 ひよこ	100	1	 ザブ	100	1
 コケッコー	100	1	 バックキー（はがれ壁）	100	2
 ペンギンダッカー	100	1	 ペンギンハッチMKII足付きスペシャル	500	8
 ペンギンダッカー（赤）	100	1	 イーグルザブJr.（ベッピーノ/スティープ）	200	4
 ペンギン砲台	100	1	 ちちびんたりカ	0	破壊不可
 おーい、カニ丸	100	1	 ディスコクイーン（娘のA子）本名ゆかり	10000	8
 おーい、カニ丸（赤）	100	1	 麗	1000	4
 ビー	100	1			



## Point A

いよいよディスコステージ!!

前半とはいえミスしてしまうと、キャラによっては復活がつかないので注意が必要だ(なお、このステージはキャラの必要に応じて書いていく)。

まずは前衛だが、おそらく撃ち返し弾を撃ってくるので、そのことを考えて攻撃しよう。

下から小さなカーブを描いた敵、上に3つのつながった敵が現れて、

次は、逆に上にカーブの敵、下に3つの敵が来る。ラストは1番最初に戻り、下にカーブの敵、上の3つの敵が現れる。

この敵が終わると、上の方に集中して敵がくるので、攻撃して下のほうでよけるようにしよう。



↑ 南南の弾はこんな感じだ。

## Point B

天の敵がイーグルサブJr.を上手に倒そう。

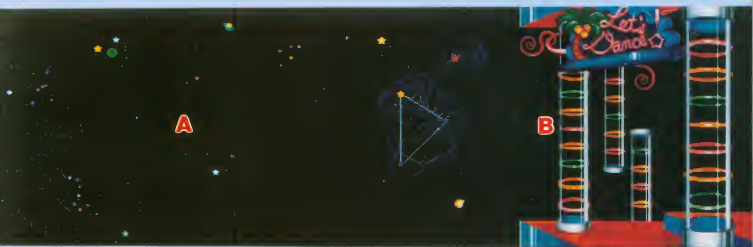
画面の真ん中あたりで待っていると、イーグルサブJr.が出るので上手く攻撃して赤ベルを取るようにしましょう。

また、このベルを取る時に、後ろから縦一列になった敵が2回現れるが、これが意外に強い。例のごとく撃ち返し弾には気をつけよう。

それから、ここでは赤ベル以外は絶対に取らないようにしましょう。黄色ベルを取るなら早いうちに取ってしまった方が良いでしょう。



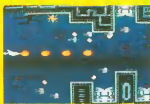
↑ ベルは赤ベルを取ろう。



## What's parody?

ディスコステージの地形はグラIIの最終面と同じだ。

グラIIと違う点と言えば、前は要塞だったため入口のフタみたいなものがあった。中ボスがカットされた。そして当然敵キャラが大幅に変更になったことだろう。



## What's parody?

グラディウスシリーズの定番キャラとしてハッチがある。今回はペンギンハッチ MK-II として登場しているが、ハッチからザコを出してくる点は全く変わっていない。じっくりハッチを横さず見ているとミスっちゃうよ。



## Point C

### さあディスコ内部突入だ！

音楽が変わりディスコ内部に入る。上と下からペンギン砲台（以下、砲台）やペンギンダッカー（以下、ダッカー）などがちょろちょろ出てくるので攻撃しよう。ハッチのザコは、残すと厄介なので倒すこと。

このステージは初めて来たときに、ベルやカプセルを取りにいて、弾に当たりミスすることが多いので注意が必要だ。

また、自機の装備ランクでかなり変わってくるのだが、ここでランクを下げる方法はない（ミスしての復活は別）。こうなったらベルパワーを上手く使い、このステージを切り抜けるしかない。



↑ ちよつとしたザコに注意。

## What's parody?

ディスコステージのバックキーもグラリのはがれる壁のパロディー。ただグラリの時は、どちらか片方を上へ下へ誘導してよけるやり方があったが、今回は上下1つずつセットに出てくるので、正確にいうとやっぱり違うのかな？



## Point D

### グラリでも超バイブルのところが

ある程度進むと、少し道が細くなっている。上にハッチ、さらに下にハッチがあるところが見えたら、攻撃しながら1本目の第一文字を使う。この第一文字も下のハッチに重なるように張ること。ハッチのザコは残すと面倒なので、ハッチはすぐ壊そう。

ここで第一文字を張るのは後ろか

らくるダッカーの処理や、次にあるもっと細い道の砲台の撃ち返し難が楽によけられるからだ。

細い道を出て広いところに出たら下の方へ攻撃できないキャラ（バイパーなどのオプション系）は2本目の第一文字を張る。この場所も上や下にハッチがあるし、ザコが出るので使った方が楽だ。

ハッチは、壊すと形が残るが当たり判定はない。例外として、ツインビーは細い道の後ろの、2本目の第一文字は使わない（こいつも同様）。



↑ ここで1本目。



↑ このへんで2本目。





## Point E

## サブの連い動きに気をつけよう

この先にも上と下に、ハッチと砲台があり、下のハッチを壊したらすぐ3本目の菊一文字を張る。前後からサブが出てくるが、菊一文字に重なりながら砲台を攻撃すれば大丈夫だ（ここは全キャラ共通）。

このあたりは、少しキャラの補足をしておこう。ツインビー以外は、この菊一文字で全部なくなり、ツインビーはここでも本目となるのだが他に菊一文字を使い切ったキャラはバリアに合わせておかなければならない。

次の壁がはがれてくるところで、後ろから2個のミラーボールがくるが、上手く下にまわりこんで倒そう。

こういった後ろの真ん中あたりで倒せるぞ。



↑ベルなしのよけパターン。



↑こっちがベルを使うパターン。

## Point F

## この5つのハッチ地帯はこうしよう!

はがれる壁を抜けると、3つのつながったザコがくる。打ち返し弾はくるものだと思って攻撃しよう。

ここを越すと、まず上下に2つハッチがあり、今度はやけにへこんだ地形に、下、上、下とハッチが続くので、ザコを出すまでには堪えておこう。

このハッチの後は砲台地帯があるぞ。上には少ししか砲台がないのだが下の砲台は強い。ランクが上がっていると直前の砲台が弾を連射してきて、結局前にいけなくなる。

この抜けかただが、一旦、ハッチののない下へこんだ場所に自機をもっていく。すると、上を狙ってい

た弾が真横に軌道をかえ、抜けることが出来るのだ（この抜けかたは全キャラ共通）。



↑砲台が連射するぞ。



↑弾をここでよけよう。

## Point G

## 壁のせり上がり注意到しよう!

まずは、画面の前の方で待つ。壁がせり上がったあとで動こう。右下にハッチがあり、上下からダッカーがくるので、画面真ん中くらいの高さにカープして、左に移動、壊していこう。

次に、上が少しへこんだ場所に砲台があるので、すぐ壊す。前に出てきたミラーボールがまたくるが、1度弾を出したあと、ほうっておくと逃げてしまうぞ。

また、上下の壁がせり上がり、広いところになるとサブが出てくる。ツインビーは3本目の菊一文字を張る。他のキャラも、先程全部使い切ったあとで、赤ベルを取るチャンスがあったら取っておこう。

なお、ツインビーは3本目の菊一文字を使い切るまでフォースフィールドに合わせておく。



↑この辺りで待つ。



↑サブが出てくるぞ。

## Point H

## 壁のせり上がり地帯も大詰め!

あと少し、壁のせり上がりは続くぞ。上のカニ、そして真ん中より上にある短い道のハッチを壊す。この時にサブがくるので、あまり前に出すぎないようにしよう。

この先はキャラ別でいくぞ。先程の短い道を進むと、上にハッチと砲台が、下に砲台がある。ここはミカエルやこいつは問題ない。ひかるちゃんやツインビー、ミサイル系統を取ってないキャラが問題だ。前に赤ベルを取ってストックしてあれば安心だが、ここで菊一文字もなくバリアもないと苦戦するぞ。また、ミカエルやこいつなどのキャラも、菊一文字をもっているのならつかってい

また、ツインビーは上のハッチを壊した後、背景に当たらないようにフォースフィールドを張る。あらかじめ3速以上にしていれば、壁抜けができる（これはグラIIで使えたハイクテクだ）。



↑すり抜けられるぞ。

## Point 1

### 前作よりビッグになって登場!

壁のせり上がり地帯を抜けると、広いところに出る。スポットライトが出て、音楽が変わるぞ。

前からザコが2回現れる。カプセルを持ったザコなのデコやツインビーならデイルガンを取ろう。

今度は後ろからちぢんたリカの下半身がくる。まずこの足に入り、左へ抜ける。この時ダッカーがくるので気をつけて倒そう。

ちぢんたリカは自機が左に抜けた後、今度は左へ向かってくるので右へ抜ける。あまり足の歩数がないので早く抜けないと押しつぶされて

しまうぞ。

次に下半身が埋まり、上半身に変わる。ちなみに、このちぢんたリカ地帯の上下の壁は、レバーを入ればなしにしても死なないぞ。

ここは、まず左に抜ける。1番後ろの、真ん中のすきまで待つ。左下から上に向かってベギコプターが2回くるので倒そう。当然、弾を撃ってくるのでよけよう(基本的に全キャラ共通だ。キャラによっては画面左端で攻撃するだけで平気である)。

これが終わったら、すぐ画面左端に移動しよう。ここにいれば、ちぢんたリカに対しては、もう安全だ(かすっているが死なない)。

そして、ちぢんたリカが消えた頃になると、下から横一直線になっ

たベギコプターが3機くるのもっとも左上と思われる辺りで倒せば楽勝だ。他にもパターンは作れるので自分でアレンジしてみよう。



↑この辺りにはベギコプターが2機は必ず来るぞ。



↑この辺りにはベギコプターが2機は必ず来るぞ。



↑左端は安全だぜ。



↑ラストのベギコプターだ。



## What's parody?

このちぢんたリカのデカさにびっくりしたよ。前作のパロだ! にも出てきているがこれもグラIIのクラブのパロディーだ。今じゃチャンチャンパターンが懐かしい時代になってしまった。





# VS BOSS

## 私が、タコのA子よ! タコのA子

ディスコステージの奥深く住みついている謎の大タコの正体は、  
前作のボスキャラ「タコベエ」の愛人なのだ。

クワイアシリーズのラストボスは、異色!

このタコのA子を倒せば見事1周クリア。

なぜかクワイアシリーズの最終面ボスは弱い。あまり攻撃してこないというのが伝統のようだ。

パターンを知らなくても楽勝だ!

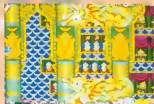
このA子は、前作のタコベエと同じく全く攻撃してこない。ちゃんと倒して10万点もよし、ある程度時間がたつと自爆するので、それ待つのもよし。しかし、ここまできたのだから、10万点をいただく。

今回も前作のタコベエと同様に相打ち確ざができるようだけど、タイミングがかなり難しい。

今まで登場してきたボスとは違って、自機の装備の強弱でランクが上がったりする事はない。

絶対に当たりにかなように注意しよう

ボスに近づくと、皆さん大好きなビックコアのテーマが流れます。そうしたら、真ん中の1番後ろの方に移動しよう。



↑この位置で、スクロールが止まるのをまとう。

しばらくすると、画面の動きがストップし、真ん中の下あたりから、



↑このへんでA子を攻撃せよ。

変な台に乗り扇子を持ったタコが出てくるぞ。

A子を素に倒してしまおう

画面にSHOOT!という表示が出るので、まず手に持っている扇子を壊そう。この扇子は1000点。これを倒すとタコの足だけが残るぞ。



↑A子の目玉の動きに注目。

この足に当たり判定はない。画面の1番後ろの位置が嫌だという人は、頭の上でA子の目玉がキョロキョロ動いておもしろいぞ。

前にも書いたとおり、A子の足は当たっても平気だが、扇子を持っているときに当たらないようにしよう。



↑このとおり、足に当たっても死なない。

A子を見事クリアすると?

A子を倒すと色が赤から青に変化するぞ。変なさけび声をあげて、消



↑こいつウェーブがこのようにとまる。



えていくんだけど、この状態までくれば、どこに当たってもミスにはならない(本当に数秒間だけ)。

このあとはいよいよ大爆笑のエンディングだ。じっくり過去の栄光君の正体を見て笑ってほしい。続いてスタッフロールが流れる。このあとは、スペシャルステージの始まりだ。気合をいれてがんばろう。

# RANDOM STAGE MOAI モアイ戦艦ステージ

担当：TEZU

プレイしていると突如として現れるモアイステージ。モアイ戦艦が前作の恨みを晴らすべく、パワーアップ(?)して再び登場だ。

ステージの長さも短く、妙な動きに惑わされなければ、たいてい難しいステージではない。各モアイのパターンを見切って、返り討ちにしてやろう。

## THE ENEMY LIST

キャラ名	得点	耐久力	キャラ名	得点	耐久力
 バタパタモアイ	100	1	 モアイハッチ	0	8
 モアイ1号	0	1	 モアイ戦艦(よした君)	0	8
 イオンリング	100	1	 モアイ艦長	0	16
 サイバーモアイ(2号)	0	1	 よしこ	10000	16
 モアイ3号	0	1	 よしお	1000	16
 モアイ4号	0	4			

### このステージが現れる条件とは?

通常面をクリアした後に突然現れるこのモアイ戦艦。見た目はかなり強そうなのだが、動きを一度知ってしまえば大して難しくはない。どの面に出てきてもいいようにパターンをしっかりと覚えておこう。

まずは、モアイステージに突入する条件を分ける限り書いておこう。まず、スコアの100の位が鍵を握っている。ステージをクリアした時の100の位の数字によってモアイステージに行くかどうかが決まるのであ

る。

「数字が違うのにモアイステージにきたじゃないか」という人もいるかもしれないが、スコア以外にも自機の装備のランクが細かく関わってくるのである。

よって、せっかく数字をすらしなくてもモアイステージにきてしまうことがある。こればかりは運が悪かったと思って諦めよう。

とりあえず表を載せておくが、これはあくまでゲームスタート時のラ

ンクの場合である。完全ではないが、一応の目安にはなるはずだ。

2面クリア後	8、9
3面クリア後	6、7
4面クリア後	4、5
5面クリア後	1、2、3
6面クリア後	0

例：2面クリア後に1000の位が8、9なら必ずモアイのステージが現れる。

## コナミ開発陣の ステージコメント

パロと言え、このおきた「モアイ戦艦」です。今回は逆襲ということなので、パワーアップして(?)プレイヤーに決戦を挑んでくるということなので、いつ襲ってくるかわからないという設定にしました。ゲーム全体を通して適度なアクセントになっているのではないかと思います。

ちなみに「モアイ戦艦」に付いている砲台やハッチのほとんどが0点になっていますが、これは逆襲してきた「モアイ戦艦」がやられてもプレイヤーに得点を与えないためだと、アップ前に力つきた「ちびんたつかさ」氏は言っていました。それ以上は口をきかなく閉ざして何も答えてくれませんでした((((((( ; ; ))))。))





# What's parody?

画面の上下で激しく燃え盛るプロミネンス。炎のステージは、グラリや沙羅曼陀でもうおなじみだね。炎に果敢に立ち向かっていく自機を見てると、プレイしている方も気分が燃えてくるのではないかな？



B

## Point A

やられたらその場でハイそれまで次の面での復活がづらいぞ！

もしこのステージでやられてしまった場合は、「YOU LOSE」となってしまう、強制的に次のステージへと進んでしまう（2人用は別だけ）。そうなる次の面は丸裸の状態に陥まなくてはならない。特に4面の後にここに至った場合、死んでしまうとSD面での復活は非常にツライ。基本攻略の通りこのステージ3で残機を潰す場合は、ステージ2の後にここにくるようにしよう。イライサの「おーほほほ」弾を撃って100の位を調整しよう。

あと覚えておきたいことは、このステージの上下には当たり判定が

ないという事。燃えさかるプロミネンスは危ないように見えるが、全く気にしないで大丈夫なのだ。



↑一番上と下には当たらない。熱そうだけだね。

## Point B

モアイ編隊がくせ者  
早めに後ろに逃げないと…

まず前の方からカプセルを持った敵が5匹飛んでくる。ここでのカプセルを全て回収し、バイパー、ベン太郎はダブル。ひかるちゃんならスプレッドボムを装備しよう。他のキャラはここにきた時の装備のままでもいいだろう。

ここではハッチからモアイ編隊が出てくる。このモアイ編隊は始め縦に移動し、自機とのY座標が合うと横に動いてくる。最初に出てきた編隊を早めに反応させて、後ろの方に逃げてしまおう。もたもたしていると逃げるスペースがなくなってしまうからだ。後ろに逃げてしまえばモ

アイ編隊も怖くないぞ。  
この後に戦艦の下部分が出てくるが、これには当たり判定はない。気にしないでサイバーモアイや他のモアイをやっつけよう。



↑自機とのY座標が合うと横に動いてくる。

↑これには当たり判定はない。気にせず戦艦を倒そう。

RANDOME STAGE

## Point C

### 「よしだくん」再び登場 バネに向かって集中砲火!!

さて、ここで「よしだくん」の登場である。前作ではイオンリングを吐いてきたのだが、今回は自ら自爆に向かって体当たりを仕掛けてくる。彼の弱点は伸びたときに見えるバネ。このバネを壊せば「よしだくん」を倒せるぞ。

最初、バネはまったく伸びるだけなので、装備があるのなら「よしだくん」の真下辺りで待てよう。伸びたと同時に思いっきり攻撃すればすぐに倒せるはずだ。

問題は装備が乏しくてバネを攻撃できない場合である。この場合はしばらく画面の一番左下で耐える。アゴが当たるように見えるが、実は当たらないのでしばらくはここで粘ろう。この後本体が上の方に進み、1度ジクザクに動いて戻ってくる。戻ってきて首が引っ込んだ時に上に抜けてしまおう。



↑最初の内はここでしばらく耐えろ。

## Point E

### ジェット噴射で空を飛び!! 「モアイ艦長」も前作より強力!!

この「モアイ艦長」は前作と同じくレーザーと細かい弾で攻撃してくる。しかも今度はジェット噴射で画面上を動き回るのである。だが、うまく誘導してしまえば大して強くはない。その方法を順を追って説明していこう。

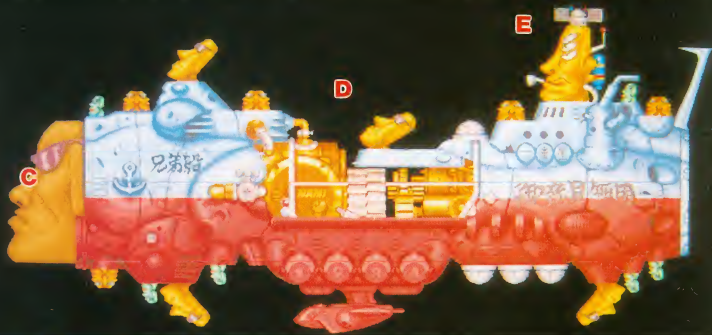
1. まず画面の一番左下で待つ。ここならレーザーは当たらない。
2. 細かい弾を出しながら左へ向かってくるので上に逃げる。
3. レーザーを出してくるが、モアイ艦長の上にいれば当たらないので、真下に向かって攻撃しよう。

4. 普通に攻撃していれば、上に行くまでには死んでいるはずだ。

装備がなくて攻撃できない場合は上のやり方を参考にし、なるべくモアイ艦長から離れて攻撃しよう。とくに細かい弾をばらまいているときは注意すべし。さあ、ここを抜ければ後はボスだけだ。ここまでで「YOU LOSE」になってしまおうのはとても空しい。気を引き締め



↑最初の内はここでしばらく耐えろ。



## What's parody?

前作もモアイステージのボスとして登場した「よしこ&よしお」。倒した後、背景に「いまにみてる」と捨てぜりふを残していったのが楽しかったよね。しかし、この名前は一休誰からつけられたんでしょうねえ?



## Point D

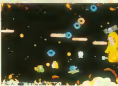
### この辺のモアイ達に要注意

「モアイ艦長」との戦いの前に必ず下のモアイとハッチを壊そう。

特に手前の方にいるモアイ1号とすぐ後ろにあるハッチは何がなんでも壊そう。でないとモアイ艦長と戦っている時に、イオンリングやモアイ編隊が飛んできてひどい目に遭うぞ。

後ろの方にいるモアイ3号と4号は無視しても構わない。ただし、一

度は画面外に去っても、モアイ艦長を倒した後に再び出てくるので気を付けよう。



↑最初の内はここでしばらく耐えろ。



# VS BOSS

安地を使えば楽勝!!

## よしこ&よしお

前作でとんでもない攻撃を仕掛けてきたこの2人。

今回同じ攻撃に見えるのだが、実は……

### あの名(迷?)コンビが再び登場!!

モアイステージの最後に待ち受けるボスは、またしてもこの2人「よしこ&よしお」だ。前作と同じように、よしこの口からよしおを連続して出してくる。それに加えて、今回は超ロングバージョンの「よしお」を出してくるのだ。この長い「よしお」をかわすのはちょっと苦労するかもしれないぞ。

### 普通サイズの「よしお」について

まず普通サイズの「よしお」について説明しよう。まっすぐ左に進み、自機とのX座標が重なると、自機のある方に向って縦に移動してくる。ここでポイントは、「よしお」は横移動の動きが速く、縦移動の動きが遅いということだ。

よって、なるべく前の方で自機に反応させれば、かわすのがとても楽になる。後ろの方で反応させると逃げるスペースがなくなってしまう、追いつめられることが多いので気を付けよう。



↑画面の前の方で反応させよう。



↑こうなると逃げ場がない。

### 長い「よしお」の瞬時を逃れ!!

たまに出てくる長い「よしお」をどうかわすかが問題になる。どうい

てもこれ自体をかわすのはたいして難しくない。長い「よしお」には画面の一番下か一番上にいければ当たらないのだ。普通の「よしお」を4つ



↑長い「よしお」は、かわすのが大変

出した後に必ず長い「よしおくん」が出てくるのを覚えておくこと。これを知っておけば、「よしお」の出た数を数えておいて、次に長いのがくるな、と思った時に画面の一番上か一番下に逃ければよい。



↑一番上か下なら当たらない。

出てくる前に普通サイズの「よしお」をなるべく速くに誘導しておこう。後は弱点である「よしこ」の目に向かって攻撃すればよい。16発攻撃すれば倒せるぞ。



↑「よしこ」の顔が弱点だ。

### 実は超ラクな安全地帯が!!

結構強力な攻撃をしてくるこの二人だが、とても簡単に入れる安全地帯が存在するのだ。その場所はスバ



リ画面の一番右下。ここにいれば攻撃は全く当たらないので、自爆まで



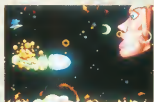
↑ここにいれば勝ち。

待てればよい。唯一気をつける点は、最初から画面の右下に居るのは危険だということだ。必ず「よしこ&よしお」が画面に出現しきってから右下に移動しよう。下の炎には当たり判定がないので、自機が動かなくなるまでレバーを右下に入れておけば確実だ。

ここにさえてしまえばもう安全。先の面の激闘に備えて、ちょっと一息ついておこう。

### 稼がないのなら安地にいよう

フル装備なら真つ向から戦って「よしお」をある程度壊してから、「よしこ」を倒し、点数を稼ぐのもいい



↑こいつやミカエルなら戦っても勝てる。

だろう。しかし、上下にあまり強い攻撃が出来ないキャラ(ツインビー等)を使っている場合や、装備があまりない場合は、さっさと安地に入ってしまうのがいいだろう。

まともに戦っても、意外と早く自爆してしまうので、倒せないことが多いのだ。疲れるだけ損なので、下手に戦うのはやめよう。

# SPECIAL STAGE スペシャルステージ

担当: ZER-K・M 協力: ECM-FISCHER VMT-ABU  
ECM-SSO-S・I VMT-RED

一周クリアのおまけとしてコナミのスタッフがプレイヤー  
に対して送った挑戦状とも言えるステージ。

ドトウのごときの高難度で攻撃をしてくるぞ。あまりの難  
度なので辛いかもしれないが、あきらめずに攻略を読んで  
真のボスに挑戦だ！

## コナミ開発陣の ステージコメント

いきなり装備をすべてはぎ取られた状態から始まり、敵は撃ち返しをし、  
しかもアウトになるとステージの最初からやり直しという極悪非道なステ  
ージなのですが、これが意外と「燃える」原因になっているようで、アッ  
プ前のバグチェックのときにもバグチェックそっちのけで誰が最初にクリ  
アするか、それぞれの技を競いあっていました。

「ちゃんと仕事して〜」という「ちちびんたつかさ」氏の涙ながらの訴え  
も無視しながら、開発スタッフ全員「おさる」のようになりながら挑戦し  
たのですが、クリアしたのはたった1人でしかも1回きりでした。

## THE ENEMY LIST

キャラ名	得点	耐久力	キャラ名	得点	耐久力
 モアイ編隊	各100	1	 SDテトラン	100	1
 イオンリング	100		 SDクリスタルコア	200	1
 パソコンパソコン	100	1	 タコ化細胞X (触手)	500	4
 イーグルサブJr. (ベッピーノ/スティープ)	200	4	 シャッポー	300	32
 ゴマ坊	100	1	 カラー板夫Jr.	1000	255
 ちゅちゅキャリア	200	4	 16 BIT板夫		65535
 オブションハンター (ウォン虫)	0	破壊不可	 ペンタロウX	10000	16
 クリスタルボール	100	1	 ミサイル	100	4
 タコ化細胞X	2000	12	 ペンタロウXジュニア	300	4





## Point A

### 最初が肝心!!

スペシャルステージは場面を順番に分けて説明することにする。

まず、スタート直後に保険カプセルがあるのならスピードを1逆上げよう。もし、カプセルが無くて0逆で始まっても操作をすばやく行えば最初のザコ編隊の動きに十分ついていけるから大丈夫。

スタートしたら右上からザコ編隊がくる前に自機のショットを写真の高さにあわせ、自機はCREDITの文字の中戦あたりに移動させよう。こうすれば、ザコの弾は自機の真上をすり抜けて行くようになるので弾をよけずに済むぞ。

なお、このスペシャルステージはザコなどの敵は通常弾のほかは攻撃した後、弾に変わってとんでくるいわゆる「撃ち返り」なるものがあるのを敵を倒した後も気を抜かずに。

そしてザコ編隊がくるのだが、出現前から絶対に対向ショットは撃ってはいけません。



↑すばやく、敵の撃ち返し弾はのど通り、すりぬけてい

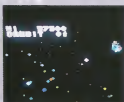
なぜなら、最初から撃って出現と同時に撃つとカプセルが集まって、1つ1つ取れなくなってしまうからである。感じとしてはザコ編隊が出現したら、少し近づいてから撃つようにしよう。

するとカプセルが5つ出るので、スピード×2、こいつWAYにしよう(ミカエルならラウンドショットに、ひかるちゃんならスプレッドボムにする)。こすはすばやくパワーアップすることが重要だ。

次に右下からまたザコ編隊がくるので、すばやく出現する直後くらいまでに移動して攻撃位置のカプセルを取る。

ここで注意してほしいのは、どの機種も何もパワーアップをしてはいけません。次のPoint Bで出てくるイーグルサブJr.でパワーアップするためだ。

この編隊の中にベルが1つ出るので、これを絶対に青ベルに変え、すばやくあわせて取ろう。



↑大きな星の星の上の小さな星の星のショットを合わせて取る



↑ベルが来た瞬間に撃つ

## Point B

### 熱い戦いの始まりだ!!

右下のザコ編隊の後、イーグルサブJr.がやって来るので、上下4つに並んでくるバックコンの撃ち返し弾とイーグルサブJr.の弾に注意して1体目を倒そう。

するとイーグルサブJr.が4つカプセルを出すので、これをこいつとミカエルの場合は1つ取ったらパワーアップし、ひかるちゃんは2つ取って、オプションにして残りのカプセルを何もパワーアップせずに取ったままにしておくこと。

また、スタート時にスピードが0速で始まった人はここで1速スピードアップを絶対しよう。

スペシャルステージは最低3速で進まないとい絶対に敵の攻撃についていけないからだ。そのために必ずこの時点でスピードを3速に上げることがをわすれないように。



↑上下から来るザコに注意しよう。



↑ひかるちゃんは上のイーグルを倒そう。

## Point C

### すばやくパワーアップすることがポイントだ!

1体目のイーグルサブJr.を倒すと、次は上下にイーグルサブがやって来る。

ここでは自機はイーグルサブJr.と一緒にやって来るザコを優先に攻撃し、上からのイーグルサブJr.を倒す。その時、出てきた4つのカプセルをこいつ、ミカエルは2つ、または3つ取ってパワーアップだ。

ここで気を付けてほしいのは、ひかるちゃんはオプションを1つこの時点でもっているとはいえず、パワーが他の2機種より弱いので、上のイーグルサブJr.はザコを処理したら相手にせず逃がし、下のほうのイーグルサブJr.を攻撃しよう。

そして下のイーグルサブJr.を倒したら2つパワーカプセルを取って2つ目のオプションを装備だ。

この時にひかるちゃんはオプションを取った後、下のザコがルーレットカプセルを出すので(同時に出てくる上のザコもルーレットカプセルを出す。こいつとミカエルは間違ってもこの両方のカプセルは取らないように)、それを取り、すぐに画面中央に移動して、すぐ後に出てくるイーグルサブJr.2体の姿が見えたら、さき取っておいいた青ベルを使ってイーグルサブJr.たちを倒そう。

爆発している間にまたイーグルサブJr.がベルをバラまくので、再び青ベルを取ろう(位置は上から6個目。絶対取るときはベルを撃たないように)。

なお、先ほど取ったルーレットカプセルは後述する部分まで回しっぱなしで良い。



## Point D

### 宿敵、オプションハンター

ひかるちゃんは青ベルを使って抜けたが、こいつとミカエルの場合はショットの範囲が広いので、イーグルサブJr.はベルパワーを使わず、ショットで倒すようにする。

まず、写真のように2体のイーグルサブJr.の間あたりで攻撃してベルを出させる。

この時にその少し前から後ろでうつろっているオプションハンターがやって来るのだが、イーグルサブJr.を攻撃中に上下のイーグルサブJr.のどっちがリップレーザーを発射しているかを確認しておくこと。

そして、オプションハンターがき

たときにレーザーを出し終わったほうのイーグルサブJr.にオプションハンターをよけるようにする。

なぜなら、レーザーを出していないイーグルサブJr.のほうによけようとするときによけたときにレーザーを出されてやられてしまうことがあるからだ。ここは上下どちらがレーザーを出しているかをよく見ておくことがポイントだ（なお、よけるときにオプションハンターだけでなく、よけたほうのイーグルサブJr.の後ろにいるザコの撃ち返し弾にも要注意）。



↑この間、イーグルサブJr.の

↑どちらのイーグルサブJr.が



## Point E

ベルを出した後、ザコの大群の波が押しよせて来る。

こいつの場合はうまくパワーアップしていれば、こいつWAYが3段階になっているので、幅広く攻撃できる利点を生かして画面中央あたりでザコの大群を攻撃する。

すると撃ち返し弾も中央にすべて集まってくるので、上か下にかわせばOKだ。

ミカエルやひかるちゃんの場合はザコの群れの一番上か下から回り込んで倒そう。

### せまりくるザコの大群はあなどれないぞ



↑こいつら中央で攻撃して弾を引きつける。

## What's parody?

スペシャルステージに出てくるタコ細胞。これはグラディウスのステージらに出てくる触手細胞のパロディである。

前作同様、触手が再生し、耐久力もかなりあるので、早めに倒していこう。





## Point F

前半最終間、  
ちゅちゅキャリア

サコを越えたら、次にくるのはこの面、前半の最終間、ちゅちゅキャリアだ。

ちゅちゅキャリアは高速面のときのように破裂して哺乳瓶を円形状に出してくるのだが、そのスピードがメチャクチャ速いので（当然、哺乳瓶の撃ち返し弾もあり）、1コインではペルパワー無しではよけるのは困難だ。

ここは最初の編隊で取った青ペルを使って切り抜けよう。このときにひかるちゃんは先ほど取ったルーレットカプセルがまだ回りっぱなしにしてあるはずなので、ここで目押しでうまくキャロットに合わせる。

なぜひかるちゃんだけがルーレットカプセルを使うかという点他機種に比べひかるちゃんは、パワーや装

備がひととおりそろわないと前いでイーグルをすべて撃ちきれないため。だからカプセルを取ることが難しい分をルーレットで代用するといふわけだ。

ちゅちゅキャリアを青ペルで倒したら、まだ画面上はさっきのイーグルサブJr.のペルがいくらか残っているはずなので、ここで「赤ペル」を絶対に取るように。



↑そして破裂した瞬間、青ペルを |

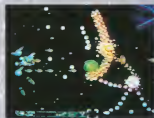
## Point G

## 恐怖のタコ化編隊X地帯

ここから一旦、攻撃がやんたと思っても気を抜くな！この後にタコたちの逆襲が待っているぞ！

タコたちの出す弾はとてモスピードが速いので、画面左側を大きく三日月型に動きながらタコを攻撃しないとアツという間に弾に追い詰められてしまうので注意しよう。

こいつとひかるちゃんはショットパワーが強いので、そこまで辛くなく

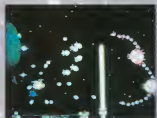


↑こいつやひかるちゃんはパワーが強いのでタコは比較的楽。

いが、ミカエルは危ないと思ったら菊一文字を使って切り抜けるようにしよう。

できるだけ、使用は1回程度にするようにねばってほしい。あと、間隙となるのは、途中でてくるオブションハンターだ。

8回音が鳴ったら必ずやってくるので、きちんと音の回数を数えておいて5回目あたりから逃げるために離れていよう。



↑ミカエルは危なくなったら菊一文字を使って切り抜けよう。

## Point H

## SD編隊の再逆襲

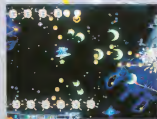
まず、SDビッグコアとSDネトランが前方2列と画面左上、下からやってくるので、自機を画面中心に位置させて、中央の編隊を攻撃しながら後ろに下がって下に抜けよう。

下に行くときに上から自機に飛んで来る敵の撃ち返し弾にも要注意だ。

このコツとしては始めの中央2列の編隊の上側のほうを狙うようにすればいい。そうすれば、上側の編隊の撃ち返し弾が若干上に飛んでく

けやすくなるからだ。

とにかく次の攻撃のために下に切り返すときによる敵の弾の誘導には十分注意しよう。

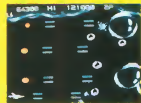


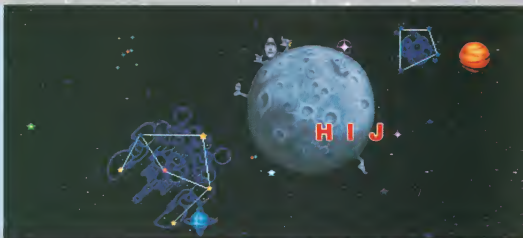
↑前方の編隊を正面で下がりながら攻撃。

## What's parody?

スペシャルステージ最大の難所とも言える泡地帯は、グラディウスIIIの2面の泡面のパロディだ。

グラディウスIIIの時も泡ステージは結構辛いステージだったが、今回は、さらに難しくなっているので、気を引き締めてかかれ！





## Point I

上に行くタイミングがポイント

次に下に行くと、画面右下から2列、SDビッグコアと画面左上から2列SDデトランがくる。

ここのPoint H同様、前にいて、SDビッグコア2列を攻撃しながら、徐々に後

ろにさがりながら画面左上にいう。ここの早めには左上へ行こうとすると、後ろからくるSDデトランたちや中途半端な流れ弾に当たってしまうので、始めの編隊を攻撃するときに十分注意して攻撃しよう。



↑ 1 上に行くタイミングがポイント

## What's parody?

泡地帯の中にまでまぎれているコンペイ・トム。これはグラディウスのステージ6に出てくるアメーバのパロディだ。

前回はザコ程度のキャラだったが、今回は包まれている泡の中から攻撃してくるので注意だ。

ちなみに泡はグラディウスIIIのステージ2に出てくる泡が元だと思われる。



## Point J

菊一文字の使い方に気をつけろ！

まず、左上と真後ろに出現標識が出てくる。

標識が出てきたら画面左上を一直線に進み、追いかけてくるSDデトランの編隊が近づいてきたら一気に画面右下に逃げよう

そして、ここでとっておいた菊一文字の出番だ。

菊一文字を使うタイミングは自機を画面右下に移動させ敵から逃げ、それから少し後ろに下がって張ることがコツである。

なぜなら、画面右端あたりで菊一

文字を張ってしまうと菊一文字が画面外へ消えてしまい、スクロールで菊一文字が戻ってくるまでに（画面外で消えていてもきちんと戻ってくれる）後ろからの編隊にやられてしまうのだ。というわけで菊一文字をここで張るときは（もちろんほかの

場所でも）このことを覚えておこう。

あと、菊一文字を張っているときは安全だからといって上下に動かないようにすること。

後ろからの編隊は自機のY座標を追ってくるので、菊一文字が後半で切れたときに危険だからである。



↑ 一番上を避んで行き、



↑ 右端あたりで一気に入下に逃げる。



↑ そして菊一文字を張ったら、右下にるように。





## Point K

ステージ最大の難所、泡地帯！

ここからスペシャルステージ中盤最大の難所、泡地帯である。

まず、注意したいのは、この時点で自機は3速であるが、この泡地帯を出るときに4速にしないと次の地点が辛いので、ゲージをスピードに合わせておくように。

泡地帯に入ったら、まず、小さい泡と、ザコの入っている泡を優先的に攻撃しよう。この中にベルが入っ

ている泡があるが、これは点数を稼ぐ、稼がないに関係なく、取れるベルはなるべく取っていい。

なぜならベルが入っている泡を割ってベルを前に散らばらせてしまうとベルを撃ってしまっても泡が撃ちにくくなってしまふからだ。

そして2回目の赤いザコの泡が出現したときに後から哺乳瓶がやって来るが、これは第一文字を使わずに上か下に回り込んで攻撃しよう。



→ 割ベルは、前面回り込んで後ろから割ればベルの回収が楽。



→ 泡を割ると、泡の中に入っているベルが落ちてくる。

## Point L

ステージ最難関、ここを越えればクリア目前！

哺乳瓶を倒していくとさらに一段と泡の攻撃がキツくなる。

ここからは画面下側を中心に移動しながら、ザコの入っている泡を優先して攻撃していく。

この場所をうまく進むコツとしては、小さなザコの泡を優先して相手にせず、大きい泡（ザコ、ベル、中身がカラに限らず）を小さくしていながら、小さいザコの泡を攻撃し

ていくようにすれば、よける場所も広がって弾もよけやすくなるぞ。

このあたりで第一文字が2つ残っている状態ならばここで1回使用したほうが安全に進めるぞ。

さらに進むと、画面上方に巨大な赤いザコの泡が出現する。その泡が壊れたら2回目の哺乳瓶がくるぞ。

哺乳瓶が出てきたら、画面中央より前で残り最後の第一文字を振って事なる。これで、第一文字が消える頃には泡面も終わっているはずだ。



→ 上の大きい泡が壊れたら2回目の哺乳瓶が出るので覚えておくこと！



→ 4速にして、中央へくぐり込んで第一文字を振って自機を重なる。

## Point M

クリスタルボールは  
撃たずによける！

最難関の泡地帯を抜けたら、後はもう50%以上勝ったも同然だ。

次にくる攻撃はクリスタルボールによる回転攻撃だ。

まず、攻撃が始まる前に4速にする。なぜなら3速だとクリスタルボールの攻撃をかわすのにかなり慣れないと辛いからだ。

泡の面、またはその前のS□解除地帯であらかじめ4速にするのも作戦のひとつだろう。

そして肝心のクリスタルボール地

帯に入る。

まず攻撃が始まる前に画面中央あたりで待つ。そしてボールが自機を円形状に囲むようにやってくるが、右上あたりに逃げ道があるので、そこから時計回りによけるよう。

その後、板天をよけたらすぐに再び中央に戻って、やってきたボールを今度は左下あたりに逃げ道があるので、逆時計回りによける。これを計5回繰り返し返せばクリアだ。

うまくよける最大のコツは、よけたらすぐに画面中央に戻ることに

「2回目の板天はなんと1速下でも大丈夫!!」



↑ 灰は左下から右回りによける。



↑ クリスタルボール地帯は1・2・5回目だけなら撃つことができる。



## Point N

耐久力の強い板夫を探せ!!

ここではSD面に出てきた256発でしか倒せないカラー板夫Jr.が戦列に並んで2回やってくる。

この場所に初めてきたとき、誰もが驚くだろう。だが、大丈夫。実は1枚だけ耐久力が16発の板夫が存在するのだ(だが、位置はランダム)。

16発の板夫をすばやく見つけられるようにしよう。



↑ 壊したときに来る。撃ち返し弾にはくれぐれも要注意!

## Point O

最後の攻撃、ザブ地帯

ついにスペシャルステージ、最後の攻撃にやってきました。

ここはザブが「THANK YOU FOR PLAYING THIS GAME」という文字を描きながら自機に向かってくる。

板夫地帯を越えたら、画面左上に移動し、ザブが出現したら逆時計回りでザブを攻撃しながら画面を動き

回ろう。

しかし、ノンストップで回ろうとすると、1コインの場合、ザブや、ザブの撃ち返し弾が速くてやられる場合があるので、画面左上、右下あたりを移動しているときに少し小刻みに移動して若干ザブを誘導したほうがいい。

## What's parody?

クリスタルボールの戦分格のクリスタルボールBig.

出現や攻撃の仕方といい、かのゼビウスに登場した「ブラグザカート」というキャラクターと似たような感じがする。板夫といい、偶然って怖いなぁ(笑)。



©ナムコ



↑ 画面左上、右下あたりにいるとき、少しこきざみに避んでザブを誘導する。



## Point P

史上最大の耐久力、  
16ビット板夫

この巨大な板夫まで来れば後はボスのみ。

しかし、この板夫の耐久力は何と  
8万発以上！青ベルでもダメなので  
壊せる方法はあるの…？

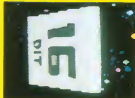


「ゲイム史上最大の耐久力を持つキャラクターだ。」

## What's parody?

スペシャルステージのラストを  
飾るのはまたバキュラに似ている  
超特大の16ビット板夫。

6万発の耐久力の数字の意味は  
16ビットのコンピュータの計算で  
きる最高数値の意味なんだという  
ことだったって知ってた？



コナミ

## スペシャルアフターケア

今回は人気の3機種で攻略をした  
が、その他の機種を使っている人た  
ちにちょっとアドバイス。

ビックバイパー、タコスケ、ツイ  
ンビー、ベン太郎などのオプション  
系のキャラクターを使っている人は、  
ひかるちゃんの前半で青ベルを2回  
使うパターンを応用して、パターン  
作りを行うことをお勧めする。

マンボウは最初はコントロールレ  
ーザーを選ぶのだが、すぐに選ばず、  
青ベルを取ってからカプセルを取ら  
ないようにレーザーにすること（レ

ーザーを取ってしまうとベル合わせ  
が難しいため）。

前半の難関であるちゅちゅキャリ  
アだが、ビックバイパーとこいつに  
いたっては青ベルを使わず、バリア  
を使って2体とも割すパターンもあ  
る。

とにかく、このように本誌で言  
いたパターンは数あるパターンのうち  
の1つでしかない。本誌を参考にし  
て自分なりのパターンを作っていく  
ことが真の優秀攻略なのかもしれ  
ない。

コナミからのプレイヤーに対する  
挑戦状。我々スタッフ一同、かなり  
頭を悩ませられる日々が続いた…  
（本当に難しかった…）。

スペシャル攻略に関して協力し  
てくれた人たち、そしてこの素晴らしい  
ゲームを創ってくれたコナミ  
に多大なる感謝を…。





## VS BOSS

これが真のボス!!

## ペンタロウX

地獄のスペシャルステージをくり抜けてきた猛者たちに  
挑んでくる最後のボスの正体はこれだ!!

## これが怪パロ真のボス!!

1 真ENDの後に待ち受けている  
誰も苦む地獄のスペシャルステ  
ージ。その最後ボスがこのメカ  
ペンギン、「ペンタロウX」だ!!

だが、途中までの難度とはうらは  
らにその攻撃は意外と弱い。攻撃も  
パターンなので、表を返って説明し  
ていこう。

## 1、ホーミングミサイルを発射

まず背中からホーミングミサイル  
を出してくる。これを撃ちながらバ



↑撃ち返し  
つづける  
↑敵は  
全滅  
↑敵は  
全滅

ンタロウXを攻撃しよう。しかし、ミ  
サイルは当然撃ち返し弾かくるので  
要注意。

## 2、火炎攻撃

次はくちばしから火炎を吐いてく  
る。しかし、この炎は左上あたりに  
いればまったく当たらないので炎を  
吐き終わるまで左上で攻撃しよう。



↑炎は  
全滅  
↑炎は  
全滅

## 3、レーザーを出す



↑炎は  
全滅  
↑炎は  
全滅

火炎を吐き終わると次にペンタロウ

ウは突然、目からレーザーを発射す  
る。しかし、火炎が終わった後、画  
面左端で自機をペンタロウXの頭より  
少し下に位置させておけば大丈夫。

## 4、ザコペンギンを出す

レーザーの後、今度は何と魔が開  
いてザコペンギンの編隊を5機出し  
てくる。やはり撃つと撃ち返し弾が  
やってくる。

しかし、ここで注意したいことは  
この時点で自機の装備が弱すぎたり、  
1コインで来ていると、なかなかそ  
の時にすべて倒しきれない。そうす  
ると画面外に行ってしまうが、しば  
らくすると自機のY座標目かけて面



↑撃ち返し  
つづける  
↑敵は  
全滅  
↑敵は  
全滅

面左側から飛んてくるので、始めに  
撃ち残したら、すぐに画面上方に自  
機を移動させて後ろからの残りのザ  
コペンギンに備えよう。

## 5、ペンタロウXがみずから特攻

前述のザコペンギンが画面外に消  
えた直後、ペンタロウXは真上へ飛  
び立ち、画面上方を右から左へ、そ  
して画面下方を左から右へ飛んでい



↑炎は  
全滅  
↑炎は  
全滅

↑炎は  
全滅  
↑炎は  
全滅



く。

その攻撃が終わったらまた1の攻  
撃に戻る。きちんと攻撃していれば、

2ループ目の火炎攻撃あたりでペン  
タロウXは倒れているだろう。

## ペンタロウX攻撃パターン表

## 1、ホーミングミサイルを発射

## 2、口から火炎攻撃

## 3、口からレーザー

## 4、腹からペンギン編隊5機

## 5、自機特攻

## 1に戻る

# 究極の攻略、それがハイスコア!

編者: ZER-K.M

## 出現する敵は全滅させよ!

出現する敵を全滅させることは極バロに照らす、すべてのゲームに通することだ。

出現するサコ編隊や、ハッチなど



からわき出してくるザコはできるだけ破壊するようにする。あと、パワーカプセルは1個100点なので、できるだけ取るようにしよう。

## ベルは絶対に逃さない

ベルは取り続けると最高1万点。でも、1回取り逃すとまた500点からやり直しなので、再び1万点にするまでには、点数を1万9千点も損することになってしまう。1回だけならまだしも、何回も取り逃すと、それだけでいつの間にか何10万点以上も損している場合がある。



点數稼ぎをするならベルを絶対に取り逃さないでほしい。これは極バロの点數稼ぎの中でも、最も重要なポイントのひとつだ。

## 最終からフル装備で進め

基本攻略でも書いたように、極バ

ロは、自機の装備などで難易度が上がるようにされているので、ステージ1のスタート時からできるだけ早



くフル装備にするようにしよう。そうすると当然のことく難易度が上がるので、ステージ1以降からのザコ編隊や、モアイ戦艦の出すイオンリングの量が多くなるので、リングを撃って稼ぐことができるのだ。

## 3段階のステージで難易度を上げて

スペシャルステージでは、うまくベルを回収していけば、1機につき50万点以上も稼ぐことができるのだ。すなわちノミスで行くことができれば、残機4機+プレイ中の自機をふくめて、計250万点近く稼ぐことができる。

スペシャルステージはクリアするだけでもなかなか辛いのだが、ハイスコアを望むのならは挑戦してみよう。



↑このステージが最も稼げる場所だ。

## 各ステージの難易度を上げて、紫ベルでベルを増やせ!

そしてこれがハイスコアを狙う人に送る極めつけの稼ぎ方、紫ベル増やしだ。

今までのページで、これまで極バロに苦しんできた読者には十分、役に立ててもらえたと思う。しかし、読者の中には既に「1コインクリアしていて、さらに極めてみたい」という強者もいるかもしれない。そんな人たちのためにチャレンジしてもらおうべく、究極の点數稼ぎの方法をここに載せるので、ぜひ、腕に自信のある人は試してほしい(ちなみにここでの使用キャラはこいつ)。

## ↑これでベルを取りまわす!



ベルはカプセルを持ったザコを日回すことに出現する(すなわちカプセルが出たら日の倍数ごとに現れる)。そこで、ベルパワーの中ではマイナーな紫ベルの登場だ。

紫ベルは、取るとその場にいるザコをカプセルにする働きがあるので、これをうまく利用して、ザコ編隊などがたくさんいる時に取れば、カプセルが普段より大量に現れる。そうすればカプセルの周期が早まり、ベルが普段より多く出現することになる。

ベルが出たらからといってすぐに取らず、次に出てくる編隊を紫ベルでカプセルにして、ベルを増やすことを、お勧めする。ぜひ試してほしい。

## 各ステージでの点數稼ぎの方法はこれだ!!

ここで、各ステージごとの点數稼ぎの方法を、タイジスト版で載せることにする。点數稼ぎをしている人、これからしたい人は参考にしてほしい。

## ステージ1

まず、装備を2速→3速で、ボスまでにこいつを4段階まで上げておき、カプセルザコを1匹わきと逃がしておいて、ボスの直前でベルが現れるようにする。

そして、ボスがザコを大量に出して来るところで、さっさと出しておいたベルを紫ベルにして、ザコをすべ



↑紫ベルを取りに行こうとしてザコにぶつからないように!!

でカプセルとベルにする。そして、ベルを1つだけ残しておいて、ボスが再びザコを出してきたら、紫ベルで再びベル増やしをする。

これをボスが逃げるまで繰り返すようにする。うまく成功すれば、40万~50万位はクリア時に達成できるぞ。

## ステージ2

基本的にはベルを逃がさず、ザコを撃ちもたさないようにする。

あと、海中の中盤のネコ戦艦艦橋の砲台を壊さなければ、砲台の弾でも稼げるぞ。



稼げる点數は低いけど、こうしたつらねがハイスコアにつながるのだ。

## ステージ3

ここも基本的にはステージ2と同



▲ここはベルパワーを使いたい。



し。しかし、上下にスクロールする場所なので、カプセルを多く出させてベルを稼ぐ為に画面下側を進む。うまくすればボスに着いた時点で100万点は稼げている。

ボスはかなり難易度があがっているはずなので、ベルを1つ押していった赤や緑のベルパワーでボスを倒した方が安全だ。

## ステージ4

上下スクロールの時に、ベルを取り逃がさないように十分注意しよう。



↑こういうふうに真つ向勝負も可能！

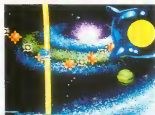
ボスはステージ3のボス同様、手に負えない状況になっているので、前述のステージ4のボスページに書いてある方法で、こいつレーザーで倒すが、連射が強い人ならば強引に真つ向勝負を挑むのもいいかもしれない…？

## ステージ5



▲ここでもベルを落とすのを怠らないように。

前半のイーグルサブJr. 2匹で散らばったベルを、なるべく取り逃さないようにするのがポイント。ボスで「怒」の状態から発狂しているので、ボスの前に赤ベルを持っていき、1回目の「怒」の攻撃から短一文字を張って攻撃するように。



↑1回目の「怒」から短一文字を使う。

## ステージ6

基本的にベルを逃さないようにすれば、後は基本的な攻略と変わらないが、ステージ5の辺りからかなり敵弾のスピードが速くなっているのに注意。

## ステージ7

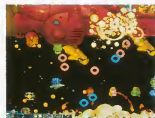
砲台が難易度の影響で全て連射して撃ってきているので、先手必勝で攻撃していこう。なお、後半のせり上がる地形の所で、取りにくいのでうまくタイミングを見て取ろう。



↑ベルが背景の壁に隠れて取れなくなってしまうようにしよう。

## モアイ戦艦

▲モアイやハッチを落とさないように。



下の砲台やモアイを壊さず、ハッチの出すザコや、モアイのイオンリングを撃って稼ぐ。中ボスと戦っている時



↑ここの中ボスも稼ぐのだ。

も中ボスの出す、ピンク色の弾でギリギリまで稼ぐことを忘れずに。



↑うまくすればベル稼ぎも…。

なお、中ボスでベルを持ってこれたのなら、ピンク色の弾を紫ベルで、他のステージ同様ベル稼ぎができる。

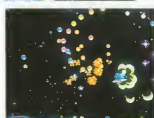
## スペシャルステージ

とりあえず攻略通りに進み、その後のベルはすべて赤ベルひとつ取る以外取り逃さないようにする。

あと、泡ステージもベルをすべて取



↑ここもすべて逃さない。



↑ここも撃って稼ぐなんて…。

▲ちなみにペンタロウの撃ち返して相打ちしようとしてもクリアしてしまうよ。



り、クリスタルボール地帯も1、2、5回目は撃って稼ぐ。なお、未確認情報だが、ペンタロウXも相打ち可能らしくペンタロウXの耐久力が最後の一撃の時に、自分が攻撃するのと同時に、下の氷の背景に体当たりするという噂だ。

## その他、さらに究極を巨額稼ぐために

本誌ゲームストに載っているハイスコアなどのレベルを目指すのなら、前述までのことはパーフェクトに行い、さらに紫ベルでザコ部隊が稼げる場所があるのなら、できるだけすべて行う。

あとはモアイステージでイオンリングなどを多く稼ぐために、できるだけ高次元に出現するように点数調整を行う。余談だが、全国トップレベルのプレイヤーの人たちは既にSロステージでできるだけ紫ベルで稼ぎ続けたり、スペシャルステージのクリスタルボール地帯で、紫ベルを使おうとパターンを研究中らしい(凄まじい…)

ちなみにここいつならば、1周クリア時で最高200万以上行くそうである(スペシャルクリア時400万以上)。これはあくまで余談だから、マネする必要はないが、頑張って高得点を狙ってプレイしてほしい。

もし、他の機種のハイスコアを知りたいのならゲームストのハイスコア欄を読んで調べてもらいたい。

# パロディウスだ!

「むかしはよかった…」といっているけど、  
昔の「パロ」がどんなゲームだったか覚えているかな?

担当：TEZU

このゲームによって「過去の栄光」が築かれたのだ!

## 1990年「パロディウス スだ!」登場

この本を買ってくれたみんななら、  
「極上パロディウス」の前身となった  
ゲーム「パロディウスだ!」を知らない  
はずはないよね。

とはいっても、このゲームが発売  
されたのは1990年の事だから、もう  
4年も経ってしまったわけだ。

「パロディウスだ!」を知っている  
もほとんどやったことかない、とい  
う人もいることだろう。かなりやり  
こんだという人も、細かいところま  
では覚えていないのではないかな?  
というわけで「極上パロディウス」  
が発売されたこの機会に、「パロディ  
ウスだ!」がどんなゲームだったの  
かを振り返ってみよう。

## MSX版を 大幅グレードアップ

元となったゲームは、MSXとい  
うパソコンで発売されていた「パロ  
ディウス」というゲームである。

このゲームが登場したときは、自  
社のゲームを自らパロってしまっ  
という前代未聞のアイデアに、思わ  
ずうなてしまったものだ。

この「パロディウス」がアーケ  
ードゲーム用にグレードアップされ  
て発売されたのが「パロディウスだ!



↑「パロディウス」版の  
パロディウスだ!

(以下パロと略す)なのである。

ほとんどオリジナルなのだが、MS  
X版からそのまま登場しているキ  
ャラも結構いたのである(ペンギ  
ンノフスキー、ホットリップス等がそ  
う)。

## 選べるキャラクターは 4種類

スタート時に選択できるキャラは  
4種類で、ビックバイパー、タコ、  
ツインビー、ペン太郎である。この  
キャラはみんなそのまま極パロに登  
場しているの、どんなキャラクタ  
ーなのかはわかるよね。持っている  
武器も全く一緒だぞ。ちなみに、こ  
の時のツインビーには足がついてい  
なかった。



↑4種類のキャラから選  
べる。ツインビーが選  
べない。

## パワーアップも 新要素が一杯!!

パロでは今までのシリーズでお馴染  
みのパワーアップゲージに、「P」  
というゲージが加わった。これを取  
るとすべてのパワーアップがなくな  
ってしまうのだ。

何でこんなゲージがあるのかとい  
うと、ところどころに「ルーレット  
カプセル」が設置されており、これ  
を取るとゲージがルーレットのよう  
にくるくると回り始めてしまうので  
ある。



↑初登場の「P」ゲージ。  
「P」をよめる。

たまたま「P」のところでボタン  
を押してしまうと、今までの苦労が  
水の泡になってしまうわけだ。

これらの新要素はすべて極パロに  
そのまま残っているぞ。

ほかには、キャラクターごとにカ  
プセルのグラフィックが変化すると  
いう派モノの演出があったりもした。

ちなみにどんな風に変化するかと  
いうと、

ビックバイパー	→	カプセル
タコ	→	タコツボ
ツインビー	→	コイン
ペン太郎	→	アメ玉

といった具合である。極パロでも  
キャラクターごとに変化すれば面白  
かったかもしれないね。

## もちろん ヘルパワもある

ヘルパワも当然あり、効果も極  
パロとほとんど変わらない。ただし、



↑「P」文字はパロの時  
から残ったもの。パ  
ロディウスだ!の時

順番が微妙に違っていた。青→白→  
緑→赤と変化した、再び青に戻る。紫

はなかったのである。赤の罠→文字  
に重なるかと無敵になるというテクニ  
ックはこの時からあった。

## オートパワーアップ システム登場!!

パロではオートパワーアップシ  
テムが導入された。オートを選んだ  
場合、下のゲージを気にしなくても  
カプセルを取っていれば自動的にパ  
ワーアップしてくれるようになった  
のである。

これによりパワーアップシテム  
を知らない人でも、とりあえずパロ  
を楽しむことができたのである。

ビキナーを引きつけるという意味  
で、このシステムは大きな役割を果  
したと言えるだろう。



↑オートパワーアップ  
システムの登場。

## コンティニューが できるようになった



↑続いてもまたその場  
からプレイできる。パ  
ロディウスだ!の時

クラディウスシリーズでは初めて  
コンティニューができるようになった  
のである。最近のゲームではコン  
ティニューがあるのか当たり前のな



だが、クラティウスシリーズはこれまでの伝統としてコンティニューがなかったのだ。先し、バロからはお金をつぎ込みは、先の面かられるようになったのだ。

## クラシックの名曲を絶妙のアレンジ

BGMはクラシックの名曲を大胆にアレンジし、とても聴きごたえのあるサウンドに仕上がっていた。

とこで聴いたことのある曲か、とても新鮮に聞こえたものである。自機の種類ごとにイントロが変わるなど、細かいところも充実していた。かわいパワアップの声もとても印象的であった。クイズ番組等使われているのを聞いた人も多いのではないかな？この辺にもサウンドのクオリティの高さが現れている。

## 自機の装備でランクが変化

序盤はかなり楽で、誰にでも楽しめる難易度なのだが、1コインでクリアすると非常に難しかった。2周クリアとなると全国でも数えるほどであろう。

バロではランク設定が非常に厳しくなっており、自機の武装（主にスピードアップ・バリア）でランクが大きく変化するようになっていたのである。

これにより、初心者にはやさしく、



とくは画面に登場する敵の数を減らすことが

マニアにとっても非常に手応えのある絶妙のバランスになっていた。

だが結局は、1コインで1周するため序盤でスピードアップ取らずにランクを押さえて進む、「口達バナー」が開発された。今も昔もプレイヤーの探求心は衰いモノである。

## 幅広い客層に支持されてのロングヒット その姿勢が極バロにも受け継がれる

クラティウスシリーズを知らない人も見ているだけで楽しいキャラクター。多くの人を引きつけたのはこの「見た目で楽しめる」という点が重要だったのではないかなと思う。

ちょうどこの頃がゲームセンターの客層も変わってきており、女性客がこのゲームをやっている姿も多く見られた。男女を問わず、シ

ューティングがあまりうまくない人でも思わずプレイしてしまう、それだけの魅力がこのゲームにはあった。

クラティウスシリーズがややマニア向けなのに、バロは「たくさんの人に楽しんでもらおう」というスタンスが現れていた。その姿勢はそのまま極バロに受け継がれていたのである。

さて、ここでも簡単に振り返ってきたが、「バロティウスだ！」となゲームだったのか、わかってもらえなかな？

このゲームは、スーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、X68000と様々な機種に移植されている。もし機会があれば、極バロの基礎となしたこのゲームを、もう一度やってみるのもいいかもしれないね。

## さて、それでは全10面の各ス

## 「懐かし」のステージ紹介

## ページをざっと追ってみよう。

海賊の面を走って行く。中盤に初代ネコ船長が登場した。  
ボスは「キャプテン ペンギンノフスキー」である。手ペンギンを自分の周りに回転させて攻撃してくる。ダメージを与える目が飛び出るのが笑える。

### ステージ1 アライドオブパイレーツ



ピエロが海軍海軍を仕掛けてくる。ボスの手前で「ちびんにリカ」が登場。初めのところに来て、思わず赤面してしまった人もいるんじゃないかな？

ボスは「イークル」「ワシ・サフノスク」弱種とリッパレーサーで攻撃してくる。

### ステージ2 ピエロの涙も三度まで



極バロのステージ1と雰囲気は似ている。距離の送りが難関で、おぼろはみんな過剰に押しつぶされて死んでいった。  
ボスは「ホットリップス」の悪のお化けなのだが、口から「イェババ」という歌を吐いてくる。

### ステージ3 ラビリンス〜お菓子城の謎〜



板の木が横走りしたり、山からナスが爆発してきてたりと、日本の風情を思いっきり感じさせてくれる面。

ボスは「フタホシ」の下品にも自分のまわしで攻撃してくる。ここでの「コナミ書体」は極バロと違って当たると死んでしまう。

### ステージ4 嗚呼！日本旅情



モアイが口大戦艦になくて登場。よしとくん、モアイ船長もこの頃からここに登場。  
ボスは「よしとくんよしとくん」よしとくんが口から吐き出してくる。よしとくんの長さが極バロに比べると少しぶん長く、かわずのがとても難しかった。

### ステージ5 宇宙戦艦モアイ



おじいさんと爆発モノのエンディングの如くなる。「？」敵軍を再びカッパで救出する自機、しかし〜という思わす終り

通し早い車載マーチのテーマに乗って進むバチンコ道。ルーレットカットセブルがこれでもかといくらいに配置されていた。

ボスは「電動コア」をビックコアを改造し直った失敗作である。手の先からピンボールで攻撃してくる。

### ステージ6 車載マーチで今日もフィーバー



泡に包まれたキルを攻撃していくというなんとも怪しいなステージキルキルに直してブタがでてくることもあった。

ボスは「ハニミカよ」あまりのセクシーさに、思わず攻撃の手をゆるめてしまったという人も多かったはずであろう。

### ステージ7 ビューティフルギャルズ



全面を道ひとつの難関。水の中に入ると自機のスピードが極速に遅くなるのに加え、敵の攻撃が非常に厳しい。ここで死ぬと復活はかなり難しかった。

ボス「フーヤン」は撃つほど大きくなる。撃つほど。死ぬ前になると、ほとんど画面一杯に広がるのだ。

### ステージ8 もっとも北の国から'90



墓地をむすす進む。国産車でお手ずる態勢や突然襲来する砲火が相手だ。途中中盤が難関めると、自機が早さを出すという点も突出する。  
ボスは「吉原タヌ」見た目と音楽はかけに迫力があるのだが、実はちょっと強くないのであった。

### ステージ9 ナイトオブザリビングデッド



クワディウスの最終ステージそのまんまである。とくは、電脳バリアがシャワーになっていく。

ボスは「ゴルゴータ・タフ」。「自分は強い」といっている割には何も攻撃してこない。足を切ってしまうは発射クリアである。

### ステージ10 タタの要塞



にしてエンディングである。  
一画最後に表示される「We Love KIDiUS」のメッセージがこれも印象的であった。



## エンディング

極上

# アイランド出張版 読者が選ぶ ここで死んだら 終わりだ地点 発表!

担当: チョップ健康

えー、読者アンケートで募集した、極上バロ  
ティウス「ここで死んでしまったら終わりっす!」  
地点。結構な数の、恨みこもったおハガキを頂  
いたので、ここでつつがなく大発表だ!

2位



↑そこに宝石が隠れて。



↑僕がここにやられてたげるよ。



↑ベルなしは死の音。

## ステージ3全般!

ここでやられてしまうと、「復活が  
ムズい」装備がなくなる撃ち負ける  
から嫌」というのが嫌な理由の大半。  
ちょっとまい人でも気を抜くと  
やられてしまうのが3面。特にフル  
パワー・ランク上げまくり状態での  
ステージ3は、かなりの手こたえが  
あるぞ。

## ステージ1の最初!

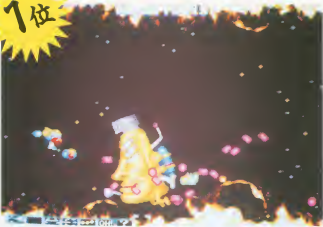
「やる気がなくなる～」というの  
がおおかたの意見。確かに辛悪しい  
し、何よりザコに葬られたというシ  
ョックはかなり大きいであろう。  
でもほんのちょっぴり、ランクが  
下がるからまあよし。復活も余裕だ  
し。

## ステージ4の標識地帯!

後方に攻撃できないキャラクター  
はかなりの苦戦を強いられる標識地  
帯。

特に逆越し禁止地帯はベルパワー  
なしでは超気合+アチャオが必要。  
もしやられてしまった時、この地点  
を越えていなかったら非常にツライ。

1位



## モアイ戦艦!

何より「YOU LOSE」の文字  
が異様に悔しいというのが読者の見  
解。

やられたらそれまでというのも、  
なんだか勝ち逃げされたみたいで非  
常にクヤレー。

## うさぎステージの中盤!

あふれ出てくる人海うさぎが復活  
のライバル。赤ベルありやー敵じゃ  
ないのに。

ひそかに嫌なのが「うさタンロケ  
ット」。うっかり忘れてて正面衝突な  
んてのは俺だけか。

## ティスコの前半!

ちょうどティスコに突入したあた  
り。ここでやられると辛い。

復活用カプセルが少ないのと、全  
方向から襲ってくるペンギンもどき生  
命体の猛攻がかなり嫌。

## ちちひんたりカ

やっちちひんたを抜けたと思っ  
たところに、画面下から何下にやっ  
てくるベギコプターがいやらしい。  
青ベルをゴツソリ蓄えておいて、問  
答無用で抜けてしまうのが、今ヤ  
ングの胸でナウだ。

## スペシャルステージ

確かに、どの地点でやられてもエ  
ラク悔しい。が、特にペンタロウX前  
の、カラー一般夫Jrの放つ打ち返し弾  
にやられた時には、ケツの毛までむ  
しられて鼻血もでねって感じた。

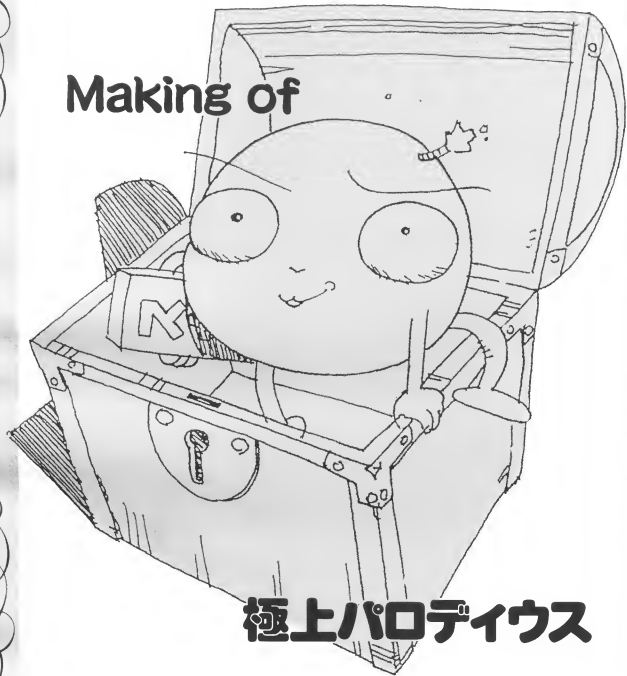
むー危険地帯だし。

総  
評  
!!

死んだらヤダ地点。堂々1位に輝いたのは、復活のモアイ  
戦艦でした!! やっぱやられるとそれっきりなのは悔しいよ  
ね。でも、場所がどこであれ、やられるのはやっぱり悔しい。  
腹を磨いて一流シューター目指そう!!

Making of

極上パロディウス



あのデザインは…?スペシャルステージの意図は…?

そんな極パロの謎が今ここに明かされる!?

# 極上パロディウス開発秘話公開!!

かつてのグラディウスシリーズにはないギャグやパロディ、お色気(?)要素がふんだんに取り入れられている「極上パロディウス」。コナミのお家芸のひとつである横スクロールシューティングにいったい何が起ったのか!?何が開発陣をここまで作らせたのか…。そんな謎のペールがこのページで開かれようとしている。

担当:ラビオリー大野

今回のインタビューの出席者  
コナミ極上パロディウス制作チーム  
ちちびんたつかささん  
SHUZILOW・HA!さん  
ゲームスト編集部増刊チーム  
ラビオリー大野

どれだけプレイヤー  
を楽しませることが  
できるかを重点に

さっそくですが、この「極上パロディウス」の開発時に一番苦労なされた点はどこですか?  
ちちびんたつかさ そうですね、最

も苦労したのは、「パロディウスだ!」の続編を作ることです。つまり、前作の剪断気を壊さないでどこまで変えられるか、そして最も大切なのは前作を越えられるかどうかという点です。前作も担当した私がこんなことを言うのは変かもしれませんが、今回の「極パロ」を作れ

ば作るほど、そしてゲームシステムを新しく変更しようと思えば思うほど、前作の完成度の高さ、壁の高さを思い知らされました。——それほど、前作の「パロディウスだ!」が完璧に近いものだったんですね。

ちちびんたつかさ ええ、ゲーム内

容、そして特にゲームシステムは完璧に近いと感じていましたので、今回何かを変更、もしくは新しくしようと考えてもそのほとんどが前作のゲームシステムを良くするよりはむしろ悪くするように思えました。過去の続編ものでそうってしまった例は多々あります。このあたり、新しくしようという考えと前作の良さを壊したくないという思いで、かなり悩みました。でも結局ユーザーにとって何が一番大切なかといえば、そのゲームをプレイしてどれだけ楽しい思いをしたか、ということだと思います。開発者のプライドや自己満足などユーザーにとってはまったく関係のないことですから。そこで今回は開き直って完成されたゲームシステムはそのまま流用して、それ以外の部分でどれだけプレイヤーを楽しませることができか、その一点に力を集中させました。

## 開発者プロフィール



ちちびんたつかさ

前作の「パロディウスだ!」を作って以来、X68000でもPCエンジンでも「パロディウスだ!」を作ったパロディウス専属のチームリーダー兼企画兼プログラマー。今回も躍りずに「極上パロディウス」を作り、周囲から人柄を疑われている。

携ったゲーム

「パロディウスだ!」(アーケード)、「パロディウスだ!」(X68000)、「パロディウスだ!」(PCエンジン)、「グラディウスIII」(SFC) など。

SHUZILOW・HA!

「出たな! ツインビー」で「ツインビー」に足をつけてしまったデザイナー。それ以来「ツインビー」関係のデザインの仕事がすてまわってくるようになった。おかげで首がまわらなくなりました。

携ったゲーム

「クライムファイターズ」、「出たな! ツインビー」、「ガイアポリス」、「すべてアーケード」など。



なんとくできた  
キャラたち

——今回は様々な新キャラが登場しましたが、そのデザインにはどんな発想から出てきましたか?

SHUZILOW・HA! 「いつのまにかいた」というのが正真正真正のことです。ちちびんたつかさの「紙ひこ





方はハッピーエンドでしたよね。それで今回は裏返しのパッドエンドにしようとなりました。

### 過去の栄光よりも 新たなものを求めて

要室が爆発し、キャラが宇宙を漂流するのですが、彼らはこれからどうなるのですか？

ちちびんたつかさ さあ、どうなるのでしょうか。でも何もなしで宇宙空間を飛ぶような連中ですので、死んでしまったというわけではないので安心して下さい。たぶん、夢にまで見ている「過去の栄光」が単なるスカという紙を持ったバクダンだったというのがわかって、あきれて放心状態になっているのではないのでしょうか。これは、そっとしておいて下さい。その方が彼らのためでもあるでしょう。何よりも我々のためでもあるのですから。下手に目を醒ましてまた面倒を起こされたら、それこそいらい迷惑です。なにせ前作は全宇宙を巻き込んだ親子ゲンカだったし、今回も冷静に考えたら愛人と戦うという、これまた電話ゲンカのような話ですし……(笑)。

——その最後に登場するバクダンの「過去の栄光」くんですか彼にはどんな意味があるのですか？

ちちびんたつかさ 過去の栄光を探しに行った結果、何もなかったというのが結論です。結局、過去の栄光を探し求めるよりも、新しいものに目を向けようということを逆説的にしているのです。

前から気になっていたのですが、エンディングのスタッフスクロールの背景に浮遊するあの、ブラジャーみたいなものは誰のものなのですか？  
ちちびんたつかさ あれは、あいう破片です。勘違いしないで下さい(笑)。こいつシュールどい、いたって真面目で健全なゲームなのに……フツツ(笑)。

### スペシャルステージは プレイヤーへの挑戦

——エンディングの後に衆のように難しいスペシャルステージが待っているわけですが、あれはどのような意図で付けられたのですか？

ちちびんたつかさ 最初の意図とし

ましては、プレイ時間を短縮するためにゲームは1周エンドにしよう、そのかわりまい人はそれだけでは満足しないだろうから、そういう人のためにエンディングの後にちやうくちやう度の高いステージを入れてやろうというものでした。そして誕生したのがスペシャルステージなのです。で、最終的にスペシャルステージというアイデアは非常に良かったのではないかと考えています。というのは、2周目という設定だと難度が高くなって、ものによってはマップが変わる、新しい敵キャラが出てくるなどの変化はありますが、結局1周目と同じルールで動いています。スペシャルステージをプレイした人ならわかると思いますが、いきなり全ての装備がはき取られた状態が始まり、敵は撃ち返してくる、そしてここが重要なのですが、途中でやられてしまうとステージの最初からやり直さなくてはならないなど、かなり無慈悲な設定になっています。これは2周目ではなく、スペシャルステージというステージだからできたわけで、結果として短時間で凄鬼集中力を発揮しなくてはならず、ゲームそのものの緊迫感が増したのではないかと考えています。ですから、このスペシャルステージはユーザーに対する挑戦と受け取ってもらって

も結構です。

——プレイヤーに対する挑戦ですか(笑)。

ちちびんたつかさ ただ、単に極端に難しいステージを入れるだけというのも面白くないので、せっかくスペシャルまで来た人に対するプレゼントという意味あいも含めて、BGMはコナミミュージックのメロデーという形にしました。これは、サウンド担当のアイデアだったのですが、非常に良かったと思っています。はたして、トータルで見たときにこのスペシャルステージは最もシューティングらしいステージ、シューティングの面白さを感じてもらえるステージにできたのではないかと考えています。ちなみに開発中、ゲームにバグがないかをチェックするのですが、そのときにスタッフ一同、このスペシャルステージにはまってしまい、チェックするよりも誰かがこれをクリアするの、連日腕を離れあっていた(笑)。

——やはり、こいつを使ってクリアしたのですか？

ちちびんたつかさ いえ、結局クリアできたのは一度だけでそのときに使っていたキャラかなんと1ひかるちゃんでした。クリアしたSHUJILOW.HAIに言わせると、「スペシャルはとにかく前に強いキ

ャラがいい。そういう意味でひかるちゃんは結構使える」ということらしいです。

### 次作もゲームの心を もったゲームとして 作っていきなさい

——最後にパロディウスシリーズの今後の展望についてお聞かせ下さい。  
ちちびんたつかさ もともとグラディウスの流れからできたゲームですが、それを「パロディウス」というシリーズとして認めてもらってうれしく思います。応援してくれる人がある限り、またこのシリーズを作りたいという要望がある限り、機会があれば作っていきなさいと思います。グラディウスのシステムをベースにしたものになるのか、まったく新しいシステムのゲームになるのか、はたまたシューティングになるのかどうかさえわかりませんが、「パロディウス」はユーザーを楽しませることを大切にしたい、ゲームの心をもったゲームとして作っていきなさいと思いますので、今後ともよろしくお祈りします。そのうち「こいつ」を主人公にしたゲームも作ってみたいと思っています。

——どうもありがとうございます。(文責：ラビオリ大野)



イラスト：藤原ひさし

# 極上パロディウス 設定&原画集

▲過去の栄光君

ペンギンたちが築いた一大帝国「バクテリアン帝国」彼らの文明は人知を越える。  
各ステージごとにこれでもかと詰め込まれたパロディウスのパロディは、パロディを越えて独自の世界観を創り出している。まあ、とくにごらんあれ。

▲明子姉ちゃん

案内人:M.D.S.-RIK君

## でたがりやなザコたち

モアイ編隊やペンギンダッカーなど、全ステージを通して出てくるものたちである。  
おーいカニ丸は、昔のテレビ番組「おーい〇ニ丸」を見ていないとわからないぞ。  
どうもマニアック(?)なパロディだ。



▲モアイ編隊

▼おーいカニ丸



▲飛び吉



▲イーグルサブJr. ベッピーノ&スティーブ

▼ベル



▼パワーアップカプセル



▲ひよこ

▼ペンギンダッカー



▼ペンギン砲台



▲コサミコー



## クレーン Stage

巨大なクレーンゲームの中を進んでいくようなステージだ。

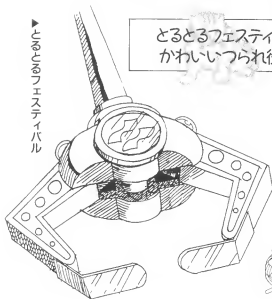
コナミ社製のクレーンゲーム機は存在しないので、やはりこれもパロディということかもしれない。



▲コナミ看板の細かなパロディ

はじめて見たときは落ちてくる看板に当たるかと落って驚いたよね。

とろとろフェスティバルと  
かわいいつられ役たち



▶とろとろフェスティバル

アンナ・パブロワ&  
寄生する宇宙生命体めろーら



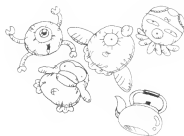
テクテク歩くその姿が実に滑稽で、意外にも人気が高いキャラ。ダメージをうけると目玉がとびだす。頭の上に乗っかっているアヒルのような顔が「めろーら」だ。

景品の中にいる女の子は、  
実はミスティックウォリアーズのユリ。いわれなきや  
わかんないよなあ。

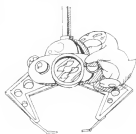


◀リン・スー・ミケ

▼景品S



▼恍惚ペンギン





## 海ネコ Stage

前作のステージ1をさらに海だけにしたような感じのステージ。猫戦艦がかなり大きくなりパワーアップしているぞ。仔猫戦艦なども登場し、ボスは巨大人魚イライザ嬢だ。



▲ダイバーダッタ

▼ベギコプター



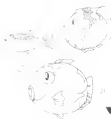
▲仔猫戦艦



今回は水中に潜っても大丈夫な潜水艦仕様だ。なんといってもなき声がカワイイよね。

### なるほど・ザ・シーワールド

ドルフィン・グレイツは同社のゴルフインググレイツのパロだ。



▲魚-S

▼イカボン夏美

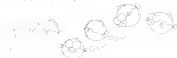


▼イソギンチャック



▲アジャーニ

▲ドルフィン・グレイツ  
▼親子ジグザグ



### ニール&イライザ

頭にタイのお頭つきを乗せて、お一つほほほと、高笑いを上げながら攻撃してくる。実はこのお頭こそが、兄の「ニール」である。

「この美しい娘様美（めい）は  
兄とれちやダメだ。」



## おかし Stage

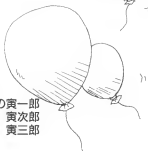
でっかいケーキの中を、ショットで掘りながらつぎ進んで行くステージ。元ネタはグラディウスⅢのステージ3だ。その証拠に岩の代わりにイチゴやキウイがふっってくるのだ。

▼ケーキカットペンギン



この面のザコでいい味をだしているのは、コックさんかな。ほとんどラクガキのような顔がおかしいね。

▶フーセンの寅一郎  
寅次郎  
寅三郎



◀スキップ菌



◀クリボン



▼コンペイ・トム



▲ローのコンパニイ



ケーキの中のおじゃまたち

▼キウイ



▼ばくざん先生



▶によほう



◀コックモグラ銀満腹

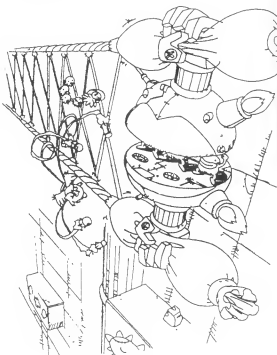


◀ジュエリー難波



## デコレーションコア 大玉ロボ1号&食通小僧

元ネタはグラⅢのビックコアマークⅢ。上下のレーザが生クリームになっている。口を開くと中の食通小僧が顔をだすぞ。

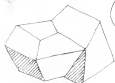
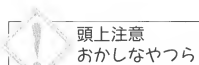


# 交通標識 Stage

高速スクロールで、プレイヤーにつきつぎ起こる危険を交通標識が教えてくれる。  
こんな感じのゲームってあったよなー。



▼ちゅちゅキャリア



▲落合蔵ノ助



▲奈良の鹿



▼ヘルメット

ひたすら走る  
暴れん坊たち

実はこのステージのザコのヒヨコ軍団は、こんなに種類がいたのだった。全部知ってた？



▼夕陽のガンマン



▼サファイヤ



▼平次



▼シルビア



▼赤ハチ



▼白ハチ



▼マスク



▼モヒカン

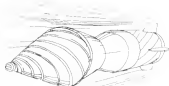


▼ヤンキー



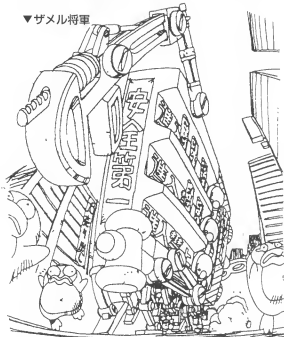
▼どくろメット

## 交通整理ロボット クレイジーコア



▲クレイジーコア

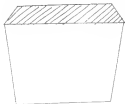
▼ザメル將軍



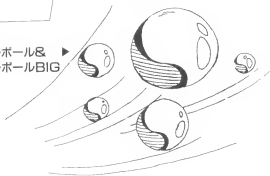
## SDボス Stage

グラディウスシリーズのボスキャラたちが、スーパーディフォルメされて登場だ。オプションハンターもなんとなくカワイくなって登場。プレイして楽しいステージだ。

▼カラー板夫Jr.



クリスタルボール&  
クリスタルボールBIG

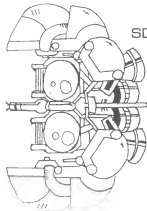


▼サブ

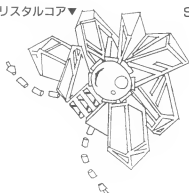


由緒ただしき  
小ザコたち

▼SDビックコアMk-II



SDクリスタルコア▼



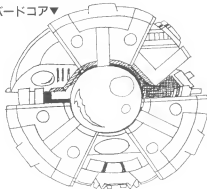
◀SDビックコア



SDテラン▶



SDカバードコア▼



## カプセル怪獣カプチーノ



パワーアップカプセルが襲ってくる「巨大なパワーアップカプセルが小カプセルをたくさん飛ばしてくれてラッキー♡でも、中には鉄球やルーレットカプセルがあるよん。



とってもカワイイ往年のボスキャラたち。昔はあれだけ苦しめられたボスたちも、今やザコキャラ。でもカバードコアなんかはちゃんと壊せないミサイルを撃ってくるのだ。

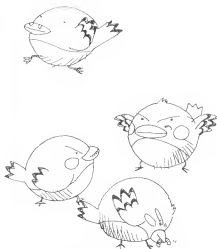
## うさぎ Stage

うーさぎうさぎ、何見てはねるー。このステージは月面が舞台。うさぎがモチをついていたり、ボスはかぐや姫だったりとお伽話の中みtainなステージだ。

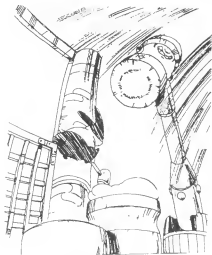
このステージのザコはツルとスズメとうさぎなのだ。ほかのステージのピヨコ、ニワトリ、ペンギンに対応しているのだから見てみよう。



ニッポニアニボボ▶



▲ばー坊、びー坊、ぶー坊、べー坊



▲キーネ&ウッスー

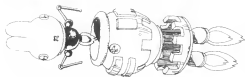


▲お団子軍団 3 時のおやつ



▲お茶ハッチ

月の世界からこんにちわ  
一味ちがうさぎたち



▲うサタンロケット



▲世界でただ 1 匹のウサ男

不死つぼうさ▶

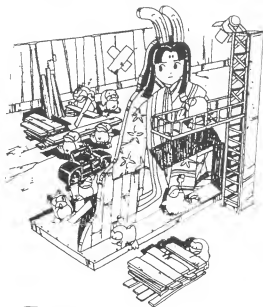


◀うさサッカー



## かぐや姫

春はあけぼの、春はあけぼの、と歌いながら攻撃してくる。倒せば正体が卑なるハリボテであることがわかる仕組みだ。





## ディスコ Stage

グラディウスIIの最終ステージをディスコ風にアレンジにしたステージだ。クラブのかわりにはもちろんあのちびんたリカが登場。もはやどっちが本家だかわからん。



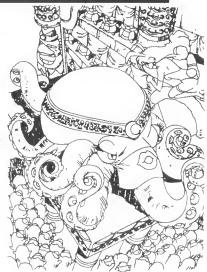
▲ちびんたリカ

しかしあのクラブをどこをどういじったらこのちびんたリカになるんでしょう?

## ディスコQueen 蛸のA子 (本名ゆかり)



バクテリアン帝国のペンギンたちに崇められている女王のような存在。元ネタはグラIIのゴーフアーだよ。

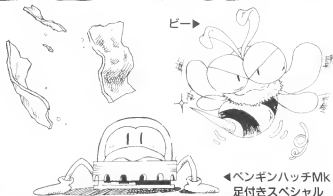


バッキー→



▲ミラーボール

ビー→

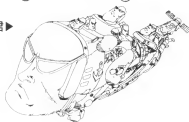


◀ペンギンハッチMKII  
足付きスペシャル

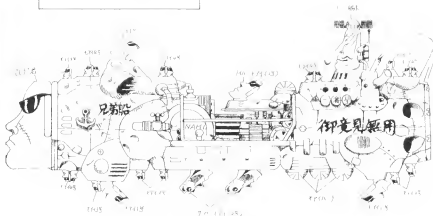
## モアイ Stage

前作にも登場したモアイ戦艦が、攻撃法を一新して大々的に登場。元ネタは宇宙戦艦○○○らしい。

よしだ君→



## モアイ戦艦全貌



このすばらしいフォルムをじっくり見てくれ。

## スペシャル Stage

スペシャルというだけあって、いろんな感じのステージが一緒になった感じのステージ。SDボスや、グラティウスの触手風タコ、あとはグラIIIの泡なんかもゴチャまぜに登場だ。



▲バッコ  
バッコ

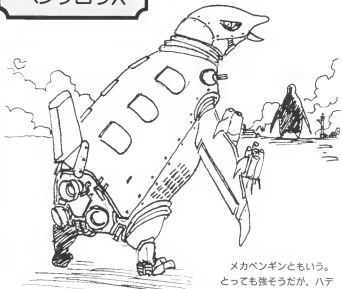
バッコバッコ、ゴマ坊などは前作に出てきたザコ。スペシャルにしか登場しない贅沢な奴らだ。

▼16bit板夫



▲ゴマ坊

## ペンタロウX



メカペンギンともいう。とっても強そうだが、ハテナだけで実とはとても弱っちい奴なのだ。

▼シャッポー



タコ化細胞X▶



## シャイなモアイたち



▲1号  
▼3号

▲サイバーモアイ (2号)

▼4号

▲バタバタモアイ  
▼モアイハッチ



## モアイ艦長/よしこ&よしお



よしこ&よしお▲



モアイ艦長▲

前回よりパワーアップしたよしこさん&よしお君。今度はこんなに長いのもOKよーんんんんっ。

# 極上アイランド ニクキュースペシャル(?)

パロディウスといえばちびんたりカ。増刊といえどアイランドだ！一試びやっつまいりました読者アイランド。今回もいっぴみよー！

担当:チュウ♥測健

## 激！ 極パロで語るひととき

パロディウスだ！の続編が出るのと聞いたときは、あの独特の「暴走しなノリ」が消えてしまうのではないかと心配していましたが、フタを開けてみると、前作より暴走しまくっててホッと(?)しました。

こいつ・あいつに代表される新キャラたちも、スチャカなノリで非常にGOOD！まさにこのゲームにマッチしていると思います。

パロディウスシリーズは、これからもずっと続けてほしいです。

(埼玉県 根岸カナナ君)

大興奮！極上の空にこいつが飛び！  
(千葉県 まりあ君)



↑(大阪府 隆持さん)  
↑うぬ、やはり決めた手はうさみみ

なんといっても「こいつ」。  
極上を愛敬するようなキャラだと  
思う。

無敵の強さの「こいつWAY」、業界初！踊るミサイル、「こいつミサイル」、そして社会問題に一石を投じる「こいつバリア」などなど、まさに極上の主役といっても過言ではない！

テーマ曲も間が抜けてて実に「こいつ」らしい、当たり判定も小さい！やはり極パロは「こいつ・あいつ」で決まりだ！

(鳥根県 カガリン君)

いろいろなパロディを豪華に盛り込んでいますが、このゲームのすごいところは元ネタを知らなくても十分楽しめるということではないでしょうか。(もちろん、元ネタを知っ



↑(東京都 広谷源雄さん)  
↑世界最大の人数です！

ていれば？倍楽しめす！)  
(神奈川県 内藤賢一郎)

小猫教艦がワイワイ！ダメージを受けたときの「みやーみやー」の泣き声かともてもプリチーかわいそうと思いつつも、泣き声を聞きたがために弾を撃ち込んでしまふ……あつ。

(東京都 たいら美加)

男ならマンボウを使え！それもオプションは全部別々、上からドリル、サーチ、コントロール、バブルの4色混合編成で突き進むのだ！

ベル合わせなぞ不要。ベルパワーに頼らずとも、フルパワーで破壊の限りを尽せ！(でも俺はこの装備でクリアできるとは思えんが……)  
(千葉県 三木貞治君)

実はスペシャルステージが熱い。横シューでのパターン作りが久々に面白く感じられた。

毎日、けななしのお金をつき込んでがんばっているのですが、どうしても「これだ！」というパターンができない。

でもいつかは自分なりの、スペシャルステージパターンを完成させてみせる！

(福岡県 合田茂人君)

「ハニーマカよ」がいなくなったのは寂しいが、ダイナミツパティのイライザ嬢(上半身のみ)が加わったのでよしとしましょう。

次回作ではちびんたりカが、どこまで神の領域に近づくのかを楽しみ(笑)。

(東京都 糸山美貴さん)

沙羅盤教団ファンの僕にとっては、ロードフリティッシュの復活はとってもうれしい！あ、のレッドラインの入った洗練されたボディは、個人的にはビックバイパーより好きなのだ。

(東京都 テトラダ君)

…深く追及はすまい……  
↑(神奈川県 999君)



通リおなごです。



1994, 7, 19(水) AAB(ストライダー)

・(高知県 AAB君)  
後光ガーッ!!



・(愛知県 司馬君)  
☆外見にたまされちゃダメ。



・(東京都 あおばかずとさん)  
☆ブロードウェイは種の前に



↑(東京都 AYAさん)  
☆ハーツ直撃、ザ・ロティウスシヨウ!



・(静岡県 御子神龍蔵さん)  
☆そのためのキャロットでした。



↑(愛知県 かきのたね君)  
☆ぶつ。



↑(東京都 橋上川口さん)  
☆今、タイ焼き屋のプライドが炎と燃える!



↑(石川県 鎌倉あーいすさん)  
☆ウサギエチには書えられないゲームだ。



↑(千葉県 草刈子さん)  
☆耐えるのよ、イライザ。



↑(京都府 末吉君)  
☆バリニ怒りて身を焦がせー。



↑(栃木県 らいじん君)  
☆私も飲んでます。



↑(静岡県 御子神龍蔵さん)  
☆「ニートとラビットの違い」



# おりねこスペシャル

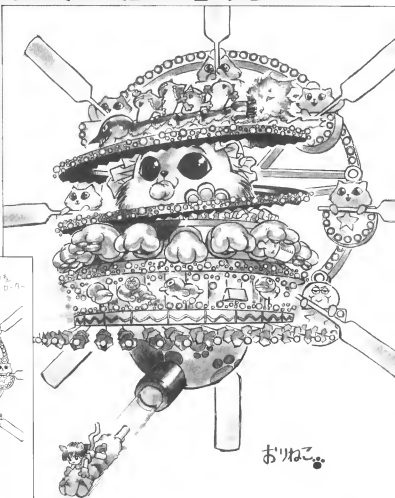
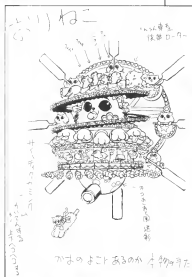
えー、本誌で募集した「オリジナル猫戦艦」ですが、青森県は妖刀定光氏がの素晴らしいネコ戦艦が届きましたので、22にスペシャル掲載だー。

## これぞ究極至高!!

ミサイルのうえに乗っている猫女はひかるちゃん&あかねちゃんに對する挑戦状か!! かしこワイ!

全体的にうさぎさざるほどのフォルムがパロディウスにあっている。

頭の上の4匹のネコそれぞれに名前がついているのもグー。サイバネツク・カミング・アームもひかれるものがある。



左の解析図も定光君のお手製なのよん。



## 触手のような飾り台もOK!!

えー、いとしの「親ネコ潜水艦」を遊ってみたのですが…。もともと、自分のためだけに遊り始めたものだったのですが、「増刊」の知らせを聞いて、ぜひ写真でも送らせてもらおう! と思い、急いで仕上げました。(神奈川県 もりもとまき3歳さん)



首についている飾りが真様に似合っています。敵の造形もあみごとどニヤー。



# 極上人気投票・結果発表!

いかにともしがたいキャラクターが集った極上パロディウス。  
コナミの異能/パワーが炸裂したこのゲーム、人気投票の頂点に立つてしまうお隣モンは、一体誰だ?

## 第10位 ビックバイパー

コナミシュアの看板役者、ビックバイパーが堂々の10位入賞だ!  
では読者さまのコメント!

AC版シューティング(グラに限る)や、元祖パロディウスなどの作品の中、輝く平和を愛する1機のビックバイパー。何回遊したかわからないが、何度もよみがえるこんなビックバイパーが大好きです。

(東京都 今井亜希子さん)

前作およびMSX版パロディウスでも使っていた。大量虐殺のタイ焼き屋にかなう者はいまい。

(東京都 今井大輔君)

## 第9位 アンナ・パブロフ

第9位は、カルメンのテーマに乗って、狂ったように(実際イッてい)踊り続ける極上の舞姫、アンナ・パブロフ。

では9位記念の読者コメント!

あのうつろな眼差しにもうメロメロめろーって感じ(〇点)。願わくはコナミさん、アンナのキャッチャー人形化まむ!

(東京都 市川裕子さん)

歩く姿とやられポーズが愛しすぎ! パロの次回作ではプレイヤーキャラになるといいな。

(愛知県 本間明君)

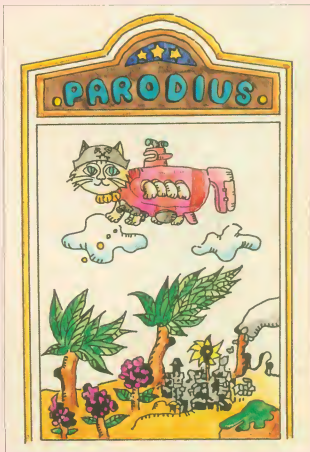
## 第8位 あいつ

…あいつだ。以上。

何だかピンクの方がえっち。

(東京都 美術佳奈さん)

★(大阪府 書月めだめ氏) ☆あつちやのあつちや、遊んであげよう。



☆きらきらの笑顔、どれよりいちばん!  
★(兵庫県 BAKAのくさん)



☆もはや時空に敵は無し! よいよつ。  
★(青森県 松尾・Nさん)



★(兵庫県 近藤淳君)  
☆諸君! 世界の終わりにまで!



↑(山口県 村崎めぐみさん)  
☆極上ステージの、主役はいったんきー。

#### 第7位 ベン太郎

実はパロの影の主役、ペンギン(もどき含む)軍団の筆頭。前作から引き続き、相変わらずの使いづらさを誇る専門家指向キャラだが、この際そんなことはどーでもよろしい。ではコメント！

なんといってもスプレッド！  
これさえあれば正直はOKという  
攻撃力かよい。ボムもスプレッドな  
らもっとよかったのに…。

(神奈川県 三輪紀仁君)



★(福岡県 佐伯のり子さん)  
なまはみ三浦の戸の扉を叩いてごっしょ

パロティウスシリーズはベン太郎  
に尽きる。ペンギンを極めずしてパ  
ロを極めたいとはいわせない。

(千葉県 久保田孝二君)

#### 第8位 ツインビー

前作、パロティウスだ！では最強  
の火力を誇った現指名手配犯。今回  
は足もついて、ますますパワーア  
ップ！…？

もはやパロティウスはツインビー  
抜きにして語れない。やはりベルが  
一番似合う機体は、ツインビー＆ウ  
インビーでしょう。

(愛知県 葵葵君)

うろう、ステージ開始には「ツイ  
ンビー、いっきまーす！」の音が欲  
しかった…。

(東京都 ウクレル君)

#### 第9位 大天使ミカエル

パワーアップが冷汗モノ、やって  
くれるぜコナさんってな感じのミ  
カエル。

あのウエーブとアームじゃねえや  
バリアに凝ったゲーマーも多からう。

↑(東京都 あさひなつみさん) ☆夢は国(カネ)の二重奏！



とりえすミカエルを押さえてお  
けば極上はもらったも同然(何が？)。  
男ならウエーブ1本でスペシャル  
ステージを制覇すべし！

(埼玉県 プロコンにちわ君)

強いし使いやすいし、そのうえ大  
天使だしいうことないっす。

(青森県 梁山君)

#### 第4位 あかねちゃん

ボンバーガールの片割れ、プロン

トバニーのあかねちゃん。えらく使  
い辛い装備が困りモンだが、愛があ  
れば大丈夫だ！多分。

そりゃもう、一目瞭然でしょう。  
あの色ものバレードな極パロの中に  
あって、唯一まともでかわいいしー。

(福岡県 広松敏幸君)

やはり金髪はポイント高い。よっ  
て私はあかねちゃんを推す！

(静岡県 しののさん)



★(宮城県 大田のり子さん) ☆はるかなる夢、あかねちゃんに



↑(東京都 宮崎のり子さん) ☆はるかなる夢、あかねちゃんに

### 第3位 ひかるちゃん

3位には1Pバーニーのひかるちゃんが入りました。やはり、シューティングとバーニーという無敵の組み合わせが好感を得たのだろうか。

新キャラの中では一番ツライといわれているけど、私は結構使いやすと思うけどなア...

なんとこれもカワイイし、前作では敵として登場し、今回ついにプレイヤーとしての地位を手に入れた！な〜って羨ましいじゃありませんかっ？

(東京都 吉川由紀さん)

横Gだから。

(北海道 佐藤清弘君)



↑(兵庫県 伊藤誠君)  
☆あのマンボのリズムは強烈すぎるっ。

ミサイルにまたがれたら、もうどうしようもない(笑)。

(広島県 山村茂雄君)

### 第2位 マンボウ

通りすがりのわりには、えらくこっつい謎の暴れん坊。レーザー大将軍マンボウその人(？)が堂々2位に入賞！

やる気のないアノ顔、さらにどれだけパワーアップしても、本人は全然パワーアップしていないところがいい。

(略 庄司政史君)

サーチレーザー1個でティスこまでいける！レーザーが絡みついてくれるから、弾よけ専念、ボスも楽勝！専用BGM(空中戦)も8キャラ中最良！平たいボディがプリティー♥オプションのまゆげがプリティー♥

(以下100行略)

(愛知県 早瀬健志君)

### 第1位 こいつ

極上パロディウス人気投票、堂々の第1位は、なんと「こいつ」だ！発売前から話題をよんだ、こいつバリアを始めとする満ちた装備の数々に加え、投げやりなネーミングに反するかのこく、やみくもに強力な攻撃力を誇る「こいつ」。

まさに極上地1に相応しいキャラクターだ！

そりやもちろん「こいつ」。あの謎の言語と強さにひかれた。

(埼玉県 力武大輔君)

こいつミサイルの最終面で踊り狂う姿が超最高。それでも敵を倒せるところがすごい。

(東京都 連飛威君)



↓(岡山県 TONG君)  
☆こーれは美麗！あみごとっす。



☆(福岡県 山崎三郎君)  
「お前、バーニーをなやまして、さっさとい」



★(東京都 広谷悠希君)  
「こいつ、バリエーションが豊富で、さっさとい」



★(大分県 94式砲台/鏡田君)  
「お前、バリエーションが豊富で、さっさとい」

# 夢の対決! 極上最強を かけて闘え者ども!



↑(山口麗 桐樹めぐみさん)  
☆ハリボテにしておくのもつらい!!

## ROUND 1

「こいつvsあいつ」

WINNER

「両者死亡…」

空気に結れて一発昇天…のはず。  
ああっ、無情…。

(東京都 中山洋介君)

## ROUND 2

「ミカエル・ひかるちゃんvsザコキャラ」

WINNER

「大乱闘の末、両者引き分け」

ザコキャラから一軍、主役となった2人に対し、かつて同僚だったザコキャラたちが、いつかは俺らも主役に…の思いを胸に秘め、闘いを挑む!特に、ボスからザコへ格下げとなったビッグコアやテトランはさぞかし悔しい思いであろう。

(東京都 今井大輔君)



↑(宇田の奥でまよ、ぶーつはませ!!)  
☆(象頭像 司馬君)



↑(長瀬景 161cmのくさやん)  
☆(白銀舞 161cmのくさやん)

## ROUND 3

「猫戦水艦vsモアイ戦艦」

WINNER

「猫戦水艦!」

両者、前回の「パロディウスだ!」から引き続き登場したが、今回のモアイ戦艦の寝床度には目を奪われるほどのものがあつた。極上でもあえなく轟沈され、予想的にも次回作連続出場の見通しは無いであろう。

一方の猫戦水艦は、前回の戦闘をものともせずパワーアップして復活。血色もいいし、ハナもデカデカだし、ニクキューもにくにくだし、そのうえ子供まで登場してヒソカに子孫繁栄している!

これらのことから推測しても、猫戦艦の勝ち度は超えないニヤ。

(東京都 S・スモールさん)

## ROUND 4

「イライザ vs ちちびんたリカ」

WINNER

「ちちびんたリカ」

いくらイライザがハインズでお高くぶるんでも、もはや神の領域に達したといわれているちちびんたリカにはかなうまい。

今後さらに膨張して、宇宙がちちびんたリカに覆い尽くされる日も遠くはないかも…。

(埼玉県 淡路やかさん)

(岡山県 田中慶さん) →

☆カプチーンが水枕みたいで涼しそう。

## ROUND 5

「16B I T板方vsどのキャラでも」

WINNER

「16B I T板方」

耐久力がちがう。これだけの耐久力があれば、がむしゃらに体当たりしても勝てるだろう。

(東京都 高橋一浩君)

## ROUND 1

「タコスケVSミカエル」

WINNER

「タコスケ」

ブタ肉もいけど、タコヤ好きなんだもんなあ…(かんけーなーよ)。

(長野県 碓氷香織さん)







# 極上パロディウス増刊 — 発売記念特別編 —

「あの曲」のルーツを知りたい人に捧げます。  
これを読んだらサイフをつかめ！  
そして最寄りのレコード屋へGoだ！  
担当：SHIN落合

今回は特別編ということで、「極上パロディウス」BGMの原曲が収録されているアルバムを、6タイトルばかり紹介させていただきます。「極上パロ」のサウンドを聴いて、原曲に興味を持たれた方はぜひ参考にしてやってくださいな。

ここで扱っていない作品についてですが、「イン・ザ・ムード」はOM音楽集系から、「星条旗よ永遠なれ」はジャズ・ビッグ・バンド系のアルバムから探してみるとよいとおもわれます。では。

## チャイコフスキー／ミカドエ工曲集(ハイライト)



(東芝EMI/TOCE-7035/2200円)

- ①「白鳥の湖」情景 (第2幕)  
パロディウス1ステージ8 BGM  
「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」後半部
- ②「眠れる美女」ワルツ (第1幕)  
極上パロディウスセレクトBGM「ねえ、いっしょに行こうよ」
- ③「くるみ割り人形」行進曲  
極上パロディウスランキングBGM「極上ランキングだ！」
- ④ロシアの踊り (トレパーク)  
パロディウス1ステージ3 BGM  
「ラビリンス」前半部
- ⑤あしあしの踊り  
パロディウス1ステージ2 BGM  
「パロディの朝も三度まで」後半部
- ⑥花のワルツ (第2幕)  
パロディウス1ステージ7 BGM  
「ビューティフル・ギャルス」

## 「音楽家」原曲—新しいオパラ音楽家— フィードラー



(BMGビクター/BVCC-9393/1900円)

②喜劇劇「天国と地獄」序曲  
パロディウスだ！ステージ8  
ボスBGM「ホット・リップスのテーマ」  
③歌謡「ウィリアム・テル」序曲  
パロディウスだ！ステージ8  
ボスBGM「吉原太夫のテーマ」  
／極上パロディウスステージ4  
BGM「走れ！走れ！それ走れ！」

## ビゼー「カルメン」原曲／クリューゲ「パルキ」 ント、曲集—ボースタイン



(ソニー・ミュージックエンターテインメント/SRCR-9243/2000円)

- ①「カルメン」第1幕への前奏曲  
極上パロディウスステージ1ボスBGM「バンダ・ザ・ダンシング」
- ②「パルキ・ギユント」山の魔王の広間にパロディウスだ！ステージ8 BGM「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」前半部

## 決闘曲 ラテン曲集



(ビクターエンターテインメント/VICP-23082/2300円)

- ④「マンボNo.5」  
極上パロディウスステージ3ボスBGM「クッキングマンボ」

## トワリス「ザ・グランド・パレス」／メンデルスゾーン「イタリア・パースタイン」



(ソニー・ミュージックエンターテインメント/SRCR-9229/2000円)

- ④交響曲第9番水短調・作品95  
「新世界より」第4楽章  
極上パロディウスステージ7 BGM「パロパロダンシング」

## ワーグナー／管弦楽曲集(1)



(東芝EMI/TOCE-7028/2200円)

- ①演奏「ワルキューレ」より「ワルキューレの騎行」  
極上パロディウス・モアイ戦艦ステージBGM「またまた、兄弟船は行く」





▲極上パロディウス  
(キングレコード/コナミレーベル KICA-7841 2800円)

水晶球パワーでみるみるうちに

よくわかる

# 極パロサウンド

CDを題材に「極上パロディウス」のサウンドを  
実にわかりやすく解説するぞ

担当：SHIN落合



## コグパロサウンドとは…?!

▶クラシック作品をゲーム音楽に使用するという手法は、何も「パロディウス」に始まったわけではない。むしろ昔の作品においてよく使われていたものである。なぜなら…

【利点1】「作曲する手間が省ける」

【利点2】「有名な曲なので、聴く人の意識に訴えやすい」

【利点3】「著作権関係のやりとりが非常に楽である」

…という、3大利点があったからだ。もっとも、前述の手法は作曲者の意図が変わっていく（＝オリジナル志向が強くなる）につれて、いつの間にか自然消滅してしまっていたのである。

一連の「パロディウス」サウンドにおいて特筆すべき点は、その「古典的手法」を現在あえて使って、プレイヤーの盲点を突いたこと。そして、「盲点を突いただけの作品」に終始しない完成度をキープできたこと。この2点にあるのではないだろうか。

「極パロ」の音はどうだ…?

さて、いよいよ具体的なサウンドの話に入っていくことにしよう。「極上パロディウス」は音源がすべてPCM音源になり、前作「パロ

ディウスだ!」と比較しても格段に表現の自由度が広がった。

たとえば、⑨「走れ! 走れ! 走れ!」のイントロにトランペットのフレーズがあるが、実際の楽器の音に限りなく近いものを聴くことができる。「パロディウスだ!」では、FM音源でシミュレート（＝任意の音に近いものを模倣すること）したトランペット音が使われているので、聴きくらべてみるとよく違いがわかるはずだ（でも、別に優劣を決めるつもりはないので誤解なさように）。

⑩「イン・サ・クレーンゲーム」のバックコーラスで使われているケラタンVOI! OE（＝いま命名）など、ところどころに使用されている「声」なんかもPCM音源の産物だよね。ワフワア〜

「極パロ」の曲（アレンジ）はどうだ…?

このゲームでは色々な楽曲（クラシックから民謡まで!!）がアレンジされているけど、中でも特徴的なものを少しだけ取りあげてみよう。

⑪「むかしは、よかった…」は最後にオチのついた典型的「パロディウス」サウンドとも見える作品。ステージBGMにおいても、⑫「また



▶⑬「ペンタロフXのテーマ」は、シリーズ皆勤賞モノの1曲。基本的なアレンジもシリーズを通して一定している。【原曲：くまばちの飛行（リムスキー・コルサコフ）】



▶フルPCM搭載により、前作ではできなかったような音色表現も可能になった。「技術の進歩」という言葉を、今一度かみしめてしまおうときである。御覧せよ。



★パロディウスだ! 〜神話から笑いへ〜 (キングレコード/コナミレーベル KICA-1011 2800円)  
〜書かずと知れた、極パロの〜前作。

FMシリーズの元祖である、MSX版「パロディウス」の制作スタッフによるアーケード作品。

FM音源（+PCM音源）で作られていることもあり、「極パロ」に比べて少し音が粗めである（でも、そこがまた味があってヨイのだ）。

楽曲的には、⑭「クライシス第4楽章」/⑮「ボスBGMだ!」/⑯「ゲームオーバーだ!」の3曲が、MSX版から流用されている。

注：本文 番号はトラック番号です



## 愛の三連符

▶「落合君、コナミ矩形波倶楽部の音楽における「愛」とは何だと思ってるか？」

不意を突いたその質問に、落合は一瞬戸惑いの表情を見せた。しかし、すぐに気を取り直すといささか興奮気味に答えた。

「…三連符、三連符ですよ先生!!」

ひとつの音符を三等分する。それだけでも「三連符」というものが、尋常ならざる物であることがよくわかるものだ。落合は幼き頃からMSX（パソコン）などのコナミ作品を通じ、その「尋常ならざる」、三連符に触れて育ってきた。

「先生、三連符の織り成すメロディは、実に細やかで美しいのです。

三連符の生み出すベースラインは、何とも言い難い独特の躍動感を有しているのです!!」

力説する余り、握りしめた拳がいつの間にか汗で濡っていた。

「うむ…。確かに三連符の音楽の内に、ワルツをほうふつさせる躍動感が存在するのは事実。『沙羅曼蛇』の音楽制作者が、自らの歩クリズムから三連符の曲を発想したというのもまた事実。」

「…はい!!」

「そういえば、天空の城ラピュタのフラッパッターが飛びシンの曲。あれも三連符系だったな。」「そうです! そうなんです!!」落合は顔を赤くして興奮している。正真正銘の馬鹿。三連符馬鹿であ

る。

「しかしだな…」突然、表情をこわはらせて師は語り始めた。

「吉川もとあき氏のフュージョンも捨て難いナァ!!」

「ギャフン。」 (完)



★スペースマンボフ from Maniac  
(キングレコード・コナミレー  
ル K I C A - 1006 1500円)  
…適合がよくなくて笑っている1枚。



また、兄弟船は行く」のように、なかは強引にオチをつけてループさせてしまう力技な曲が見受けられる。

ちなみに、グラビイア面の曲でオチをつける手法は、本作のみならず「パロディウスだ!」「タダンタン」などでも使用された。そろそろマンネリ気味ですぞ。コナミ脱。

※「リカ・オン・ザ・ビート」などは、原曲はただ愛拍子（8分の7拍子）で妙なメリを出しているだけ、といった印象が少なからずあった。

「極パロ」では、4拍手に整える」と

ともに、パーカッションのフレーズも加えてグルーヴ感のあるサウンドにしている。リズムを追うだけでけっこう楽しめるのは。

⑧「愛のフェアウェル」をじっと聴いていると、わかる人にはあるゲームの名前が頭に思い浮かぶはず。

ヒントはメロディを奏でるピアノと、包み込むような女声コーラス。「これでガイアポリスに似てない…?」と思った人は合格!!

「まあ、制作者が同じ人なんだし…」と納得するレベルまで行ってしまう

ば、あなたも立派なマニア。友達に自慢しよう（してどーする）。

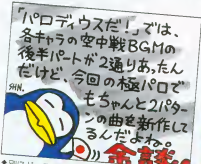
▶いよいよ最後になってしまったが、⑨「メモリー・オブ・シューティング（スペシャルステージBGM）」の内訳を紹介させていただこう。

ちなみに「クライスラー&カンパニー」は全くの個人的趣味。興味ももったらどうです。ではまた。

● (0:00-) グラディウス 1面BGM

M▶ (0:04-) ツインビーのパワーアップBGM▶ (0:34-) 沙羅曼蛇 1面BGM▶ (1:01-) A-JAX 1面BGM▶ (1:23-) グラディウスIII 2面BGM▶ (1:58-) サンダークロス2面BGM▶ (2:18-) グラディウスII 1面BGM▶

(以降、ツインビーのパワーアップBGMからループする。カッコ内の時間表示は、自宅のCDプレイヤーで計ったものだ。故障していないことを祈ろう。な〜む〜)



↑別にどーでもいことなんだけど、ふと気がついたときにちよつぷりだけシアワセになれるのだ。

♪うなるオーケストラヒットで踊れ!! ラー、アスデフノ。



★クライスラー&カンパニー「#」  
(E P I のソニー ESCB-1130 2800円)  
…ゲームには全く関係がないけれど。

「手強き+打ちこみ」という演奏スタイルで、グラフィック作品をカバーしているユニット「クライスラー&カンパニー」。

現在ではオリジナル作品も手がけているが、この2ndアルバム「#」はカヴァー作品のみで構成されており、曲目も「パロディウス」と重複しているものが多い。アレンジの遣いを聴きくらべてはいいかたどう

うか。【収録作品】新世界より/チゴインルワイゼン/カルメン/天国と地獄/トルコ行進曲など。

これら偉大な先代たちを抜きにして  
極パロを語るなかれ…

# グラディウスの歴史

シューティングというジャンルを越えても、シリーズ物の頂点に  
輝くグラディウスシリーズ。極パロに到るまでの軌跡をここに…。

担当：FRS-N,O

## 極上パロディウスまでの6作品

### グラディウス

昭和60年5月29日発売

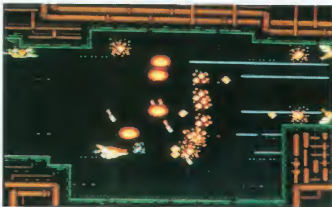
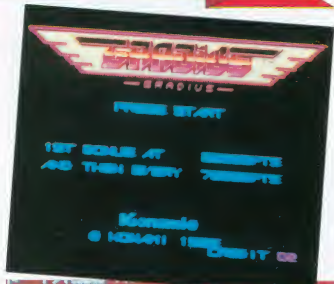
オリジナル性、という言葉がある。グラディウスはまさに、このオリジナル性において、独自の路線を打ち出し、それに大成功をおさめた数少ない作品のひとつである。

敵を倒すと出現する、パワーアップカプセル。これを集めて、スピードアップ、ミサイル、ダブル、レーザー、オプション、? (シールド) といった兵器を装備していく。

すでに、この時点で戦略的な要素も生まれてくる。初期のころは、このパワーアップの組み立て方に悩んだものだった。話は前後するが、1機やられてつぎの自機が出てくると当然自機は丸裸で出てくるわけだが

この、いわゆる「復活。もししみの要素のひとつであった。スピードを2速にしてから復活し始めるか、とにかくスピード1速で少しでも早くミサイル、オプションなどを付けるか…。まだ1周もできないころ、それはそれは、頭の痛くなるような、また病みつきになるような…とにかく「復活。には手さぐりという言葉がぴったりだった。

また、このゲームほど、1周までのプレイの取り組み方、アプローチの仕方の違うゲームもめずらしかった。ほかのプレイヤーを参考してみると自分とはかなり違うプレイが見られた。見る人、見る人みんな違う。ゲームも独創性の高いものながら、プレイする側まで違いの現れるゲームだったのである。



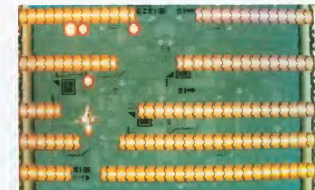
## 沙羅曼蛇 (サラマンダ)

昭和61年7月1日発売

かつてのグラディウスの流れをくみながらも、まったく別のゲーム。グラディウスであったグラディウスでない……。しかし、それでいて、しっかりグラディウスだった。そんな微妙な感覚を持たせるゲームがサラマンダだった。

グラディウスとは一味違ったパワーアップシステムをとっており、カプセルではなく、武器をアイテムとして取ってその場で装備していくタイプであった。

そしてステージ構成は、横スクロ



ールの1面→縦スクロールの2面……とスクロールが1面ごとに横→縦→横……と交互に変化していくのもグラディウスから大きな変化のひとつであった。

グラディウスから大きく違う点かもうひとつある。やられたときの復活が一定場所に戻るものではなく、スクロールは流れたままで次の自機が現れてくる。これ以降、こうい

「その場から復活」するタイプは、「曼蛇復活」とシューターたちに呼ばれるようになる。

グラフィックも大きく変化し、より金属的になり、またあるところでは（炎ステージなど）自然的な表現が見事になされていたゲームだった。

驚異度的には難しいほうに属するサラマンダ。高次周回（特に3周目以降）の敵がやられたときに発生する「撃ち返し弾」の出方にしても、美しさを備えた攻撃といっておくではない。

その攻撃の激しさは、ほぼ完璧にパターン化しなければならぬほど強烈で、1千万点達成者の数も少なかった。

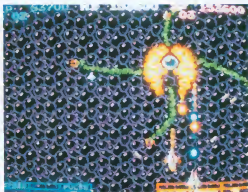
## ライフフォース

昭和62年10月20日発売

大きくはサラマンダと同じ内容だが、敵のグラフィックが一部変更になったり（真景も）、サウンド面でも曲が変更になった（特に2面は必聴）りと、見た目の違いは数多い。

そして大きく変わったものとしては、自機のパワーアップ方法が挙げられる。再びアイテムパワーアップから、グラディウス系のカプセルをゲームに合わせるタイプへと移行したのだ。

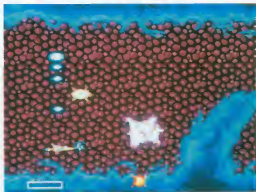
さらに、1P側と2P側に変更が加えられ、1P側がグラディウスと同じゲージ配列。2P側が、ミサイル



→オプション→パルス（サラマンダでいうリップル）→スピード→フォースフィールド（バリア）というもの。2P側のほうが復活がしやすい1千万点達成も2P側のほうが早く

った（のちに1P側1千万点達成者も出現）。

出回りは少なかったため、どこの店にいてもプレイできるといっけではなかったが、あきらかにサラ



マンダとは違ったゲーム性を秘めていたのがライフフォースというゲームであった。

## グラディウスI ～ゴッファーの野望～

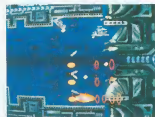
昭和63年3月24日発売

この年のAOUショー会場でも突然のデビューをさせたゲームがグラディウスIIだ。ゲームスト編集部でも会場へ行くまで、その存在に気づかなかったほどの極秘開発体制の中

での発表であった。

さすがにグラディウスの名を冠するゲームだけあって、サラマンダよりもグラフィウス色の強いものとなっていた。パワーアップはグラディウス系となり、さらに自機の攻撃形態の異なる、タイプセレクト機能を搭載しているのも特徴の一つだ。

タイプAはグラディウスIとまったく同じもの。



タイプBは、ミサイルがスプレッドボムと呼ばれる広範囲型ミサイル。ダブルが前後に撃てるティルガン。レーザーはサラマンダグラフィックのレーザー。また、シールドは3発分ながら自機全体をカバーするフォースフィールドがよい。参考までに、この装備が最も一千万達成に時間がかかった。

タイプCは、貫通力のあるミサイル、フォントービドー。ダブルはリップルレーザー。シールドは、前出のフォースシールドがよい。

タイプDは、目下同時発射できる2WAYミサイル。レーザーはリップルで、シールドがフォースシールドがよい。一般的にこの4番装備

が1周に最適とされ、1千万点もこの装備が一番要りとなった。

こうした新しい要素のもと、発売されたバージョンは、プレイヤーの期待に沿った素晴らしいものとなった。発売バージョンはAOUの時よりも1面分増える（逆火山ステージ）というオマケ付きであった。そして、1周した人の興味が尽きないように、2周目4面はマップが違うものが用意されていた。逆火山のステージがそれで、1周目とは違ってステージ全体を通してすべてが逆火山で構成されているという、すさまじいものであった。

余談になるが、このゲームは発売直後からロングヒットし、第2回ゲームスト大賞に輝いた。



## グラディウスⅢ

～伝説から神話へ～

平成元年12月11日発売

大人気となったグラディウスⅡの続編として登場したグラディウスⅢ。このゲームに対しては、ゲームストも読者にアイデアを募集してコナミに送り届ける、という形で制作に携わらせていただいた。これは、モアイ、氷のステージなどに採用されている。

全10ステージ+隠しステージ2面という構成はシリーズ最大最長のものとなった。

パワーアップに関しても、若干組み合わせの変更されたA～D装備に

加え、自分でミサイルからシールドまでを自分の好きなウエポンからセレクトしてしまおう、ウエポンセレクトが追加された。

また、ゲームモードが新しく設定されて、全10面のエキスパート、前半3面分で、やや難易度の下がったビギナーモードの2種類。

グラディウスⅢは、超高難度のイメージがつきまとう。事実、難度はAクラスに難しいのだが、パターンを突き詰めていくと確実に先へ進める構成であった。ただ、グラディウスシリーズを通じての1千万点は、このグラⅢで途切れてしまおう。そして自機の無敵技の発見により、ハイスコア集計は打ち切られてしまうが、そのときの最高は3周目5面。その

後かなりしてから4周目突入の報が入ったが、シリーズ中1、2を争う難度になってしまったようだ。



## パロディウスだ!

～神話から笑いへ～

平成2年4月25日発売



これまでのコナミのシューティング、いや、それにとどまらず、パロディ、というものを主眼として制作されたシューティングゲームがパロディウスだ!である。ゲームだけで

なく、曲まで、有名なクラシックのアレンジで構成されていた。見た目のおかしさ、楽しさに反して、その難易度はシャレになってなく、なんとバリバリと装備を上げていくとステージ3で弾尽し弾が出てくるほど、と言えはどれくらいの凄まじさか分かってもらえるだろう。

プレイヤー自機は4機のタイプからセレクトする。1番装備は元祖グラディウス装備のビックパイパー。

2番装備はグラⅡの4番装備に当たるタコ。この装備が1周クリアに最も近いとされる。特に最終面の楽しさは魅力。

3番装備は、3WAY、ロケットパンチのツインビー。このキャラも1周はかなり楽で、タコと人気を二分

していた。

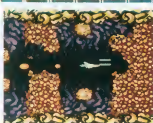
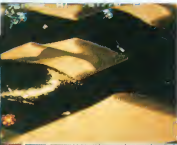
4番装備はベン太郎。このキャラはオプションがツインビータイプでスプレッドよりもダブル主体でいかなければならず、かなりつらいキャラだった。

パロディウスだ!から導入されたシステムに、パワーアップオートセレクトというものが増えた。CPUが自動的にパワーアップしてってくれるというもので、初心者向きとされたが、実は勝手にパワーアップしまくって、ランクをフルにあげてしまうので、実はあまりいいシステムとはいえなかった。このへんは種上パロディウスで「セミオート」というタイプを生み出す結果となった。

## そして未来へ……

ここまでに6作を生み出したグラディウスシリーズ。このシリーズは他のゲームにはない魅力を用意していると思う。それは、他作品には見られない独特の世界観ではなからうか。グラディウスシリーズには、まるで宇宙空間に引きずり込まれるかのような力を感じる。それが、無理なくスムーズと自然な感じを持たせる。

また、これ以降たとえばグラディウスⅣが発売されたとしても、その魅力は変わらないまま、「グラディウス」という言葉の魅力は、シリーズ全作品に断々と受け継がれて行くことだろう。





# 読者大大プレゼント!!

PRESENT!!

増刊恒例読者大プレゼントだ!! 今回も読者の皆のためにプレミアムグッズをぞろえたぞ。96ページのアンケートハガキに希望の品物の記号、アンケートの答えを記入のうえ、平成6年10月23日までに送ってくれ!

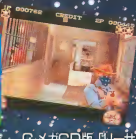
## KONAMI PRESENT



A. メガドライブ版「魂斗羅・ザ・ハードコア」……3名



B. メガドライブ版「スペースインベーダー」……3名



C. メガCD版「リール・エンタツオーサー2ウェスタン」……3名



D. ポリス・ノーツポスター……3名



E. 極上パロティスポスター……3名

## GAMEST PRESENT



F. 極上パロティス(下敷、レポートパット)……10名



G. ゲームストキャリーケース……10名



H. 雑君テレカケース……10名



I. 吉崎観音テレカケース……10名



J. 夏袋……10名



K. ツインビーセット……10名



L. 雑君Tシャツ……5名

M. 極上パロティスセットA……1名  
N. 極上パロティスセットB……1名  
O. 極上パロティス……1名

# EDITOR'S NOTE



●ゲームスト初のシューティング増刊、どうでしたか？うちは格ゲーばかりじゃなく。さて、つばはアレですよ（とってアレな人.O）



●今回の極上パロディ増刊はいかがでしたか？  
これを読んで、さらに極上パロディを楽しんでもらえれば、我々スタッフ一同も大変嬉しいです。  
では、又いつか…（K.M）



●今回初めて本作りに参加したTEZUという者です。極上パロディのヒットをきっかけに、面白いシューティングがどんどん出てくればいいんですけどね。（全キャラクリアを目指すTEZU）



●この増刊よりライターになりましたリパックです。自分自身、シュー命なので今の時代とても書く感じが。今後ともよろしくお願い致します。（リパック）



●最近の増刊では真剣中の真剣となった極上パロディ増刊。現在マンボでスペシャル練習中。トボで、これからもうチュウテンなど、増刊以外の増刊があるのと嬉しいにやー。（田淵肉球）



●極上パロディウスは、最終巻を誤ってしまいました（いくらで買ったかは秘密）。なので今回は取らないとして訳ごの仕事をした。システムGXってロム交換でんのか？（RIK君）



●今年の夏は暑い。雨でやってる本誌がお盆で休めるかなあ～と思っていたらこの極上パロディ増刊が！最近またマップの仕事が多くなったためかハートな仕事となった。もう少し時間があたら…（する）



●新しい試みもりだくさんの増刊パロディ増刊！このゲームは遊び込むほどおもしろい演出がいっぱいあるので、スペシャルめざしてがんばろう。（バイン改め牛乳）



●夏ですね。まぶしい「Sunshine」を「CATCH」して、キミは「お熱いのがお好き」なまぶし屋になってくた。も「ピバ」ケセラセラ」だよ。（アイトル大好きっ子）



●気がつかれたと思いますが、実はこの本、ゲームスト本誌とは逆の開き方。いつもとはちがう本の刺しに手を焼きました。この本の感想を送ってください。次回の参考にします。（ゆさ）



●球が見える、ゆるやかなカーブを描くように落ちてゆく。夏休みも、もうすぐ終わる。やりのこしたことは、数多くあるけど、夏はイイ。何だかよくわからないけどイイ。（ぶー）



●1月曜日はラフレを切って、火曜日はフープロ打って、水曜日はコナミに電話、木曜日はソート入稿、金曜日はおー週間。火曜よこれが私のおー週間のおおー（ラビオリ大野）



表紙イラスト：コナミ

私、あんまり着色までしないので、実際の所大変苦労しました。イラストの構図も苦労しましたが、どんなイベントを使って着色するかが一番悩みました。結局、学生時代に（古い…）使った事のあるリキックスです。

## ゲームスト増刊 極上パロディウス

■平成6年 9月15日発売 第9巻第21号通巻125号

■発行人 加藤 博

■編集人 高橋代子

■増刊担当デスク 大野純司

■増刊スタッフ 伊藤勝彦／遊佐孝之

■編集アシスタント 木村 学／高安 聡／森川苗雄

■広告デザインスタッフ 林 野吉／霜田和人

■ライティングスタッフ FRG-NQ/ZER-KM/TEZU/JI/リパック編入II  
M.D.S.-RIK君／田淵健康／SHIN 浩合

■ステージマップ作成 するする

■コミック 吉崎晴音

■イラスト 藤原ひさし／コナミ株式会社

■写真提供 ボンカレー・フォト・エイジェンシー

■デザイン 株式会社ソルト・オブ・ジ・アース／藤原デザイン事務所

■制作協力 コナミ株式会社

■発行所 株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田11-14 藤吉ビル

営業部 ☎03(3283)8326

編集部 ☎03(3283)9324

■印刷 大日本印刷株式会社

©1984新声社 雑誌22448/9/15 本誌からの無断転載を禁じます。







# バク新登場!みんなまとめて買ってね!!

**さながら、ゲームストビデオは初筋にかかったのかと錯覚させるだろう。Hiクオリティ絵巻に驚かされるな!**

ワッチョー! 私は中国が世界に誇る映画スター、ドラゴンアル。このたびゲームストからVシネマ出演の依頼を受けたアル。私のスタントなしのアクションの数々は、感動すら覚えるアル。今回オーディションで合格した新人2人もなかなかの動きを見せるので、私もトップの座を奪われるように日々精進するアルネ。

## ワールドヒーローズ2 JETビデオ

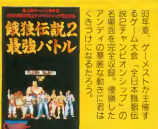


特換は雄君手裏剣型「ジェット」だ!!

**スーパーストリートファイターI**  
■定価8800円 ■90分  
★通販番号GV-7 特典: 攻略小冊子



**餓狼伝説II 最強バトル**  
■定価6000円 ■80分  
★通販番号GV-5 特典: カラ2指相模



**龍虎の拳2**  
■定価8800円 ■90分  
★通販番号GV-8 特典: 攻略小冊子



**餓狼伝説スペシャル**  
■定価7000円 ■120分  
★通販番号GV-6 特典: 特典小冊子



**ワールドヒーローズ2**  
■定価6000円 ■84分  
★通販番号GV-3 特典: 雄君紙相模



**ファイナルファイト**  
■定価7800円 ■80分  
★通販番号GV-1 特典: 記念テレカ



**サムライスピリッツ**  
■定価7000円 ■120分  
★通販番号GV-4 特典: 攻略小冊子



**餓狼伝説2**  
■定価6000円 ■80分  
★通販番号GV-2 特典: 闘きま属子



**あくなき探求心はCDを創るせた!**

**ゲームストは音の魔術師になれたか  
それは君の耳で確かめてほしい。**



**魔法大作戦**  
■定価1800円 ■47分  
★通販番号GCD-3



**アルティミットエコロジー**  
■定価2800円 ■45分  
★通販番号GCD-2



**戦国エース**  
■定価3000円 ■35分  
★通販番号GCD-1

ゲームストのCD  
ビデオがより一  
層お買い求めやす  
くなりました!!

**通販で買う**  
ゲームストのCDビデオは通販で買える! くわしくは下記の通販窓口、読者サービス部まで確認確認確認!!  
03-3293-8326 新声社 読者サービス部

**直接買う**  
各屋で買えるのももちろんだが、上記のお店でも買える! さらに、全国のコート店でも注文して買えるようになったのだ!!

- ラックス・パソコン・ビデオゲーム2F ●[01] 東京都千代田区外神田1-14-1 ●03(3257)0106
- 株ロケット本店ソフト売場 ●[01] 東京都千代田区外神田1-14-1 ●03(3257)0004
- 株ロケットソフトセンター1F ●[01] 東京都千代田区外神田1-15-14 ●03(3257)0004
- 株ロケットソフト2F ●[01] 東京都千代田区外神田1-15-14 ●03(3257)0004
- まんがの森 新宿店 ●[01] 東京都新宿区新宿3-35-1 ●03(3341)0321
- 株式会社コムフラ明徳ビル1F ●[01] 東京都新宿区西新宿4-4-4 ●03(427)201200
- アニマック1F ●[01] 東京都新宿区新宿2-1-1 ●03(3354)0751

## スーパーストリートファイターII Xビデオ

■定価7000円 ■90分  
★通販番号GV-9  
特典: バルロコお面



CPU戦、対戦、大過激。せんぶ120パーセントの密度で入ってる。だけど、それだけじゃないんだ。本当に凄いな「連絡技」と「ゴウキ戦」! 見ればわかる。見なきゃわからないこの凄さ。さらにバルロコマスクがもらえるぞ。血涙するがよい、民よ。

記事すへんゲームストビデオ  
第1弾。現在を駆け抜けた  
アクションの歴史を振り返る  
もいえる。ハカを最後にテ  
コノビ、スウェットプレイ  
のコーナーだ!!

今でも圧倒的人気を誇る、歴  
伝の「第1弾」第1巻。ウツ  
松氏の「常王」のウツ松  
さん。必殺技を体  
得せよ!!





ら い で き ん と 勝

ヒョオゲー

**対戦**

The logo for Wotaku is a stylized, red, blocky font with black outlines and white highlights, giving it a 3D, metallic appearance. The letters are 'W', 'O', 'T', 'A', 'K', 'U'. Above the 'O' and 'T' are blue gear-like shapes. A small 'TM' trademark symbol is at the bottom right of the logo.

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

**KONAMI**

★1クレジットで  
2P対戦も可能!  
★乱入

★乱入対戦可能!

「おおたま」ことま  
を駆使して、一発大  
気分爽快、大連鎖！  
大連鎖も夢じゃない

Illustrated by ULTRA

コナミ株式会社

本社 店 106 東京都港区虎ノ門4-3-1  
大阪支店 530 大阪市北区梅田1-11-4  
名古屋支店 450 名古屋市中村区名駅4-27-23  
札幌営業所 060 札幌市中央区北1条西5-2-9  
福岡営業所 810 福岡市中央区天神2-8-30

●商品に関するお問い合わせは●

お客様ご相談室  
**コナミホットライン**

フリーダイヤル 0120-086-573

営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00  
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

八四一 二ナミ

